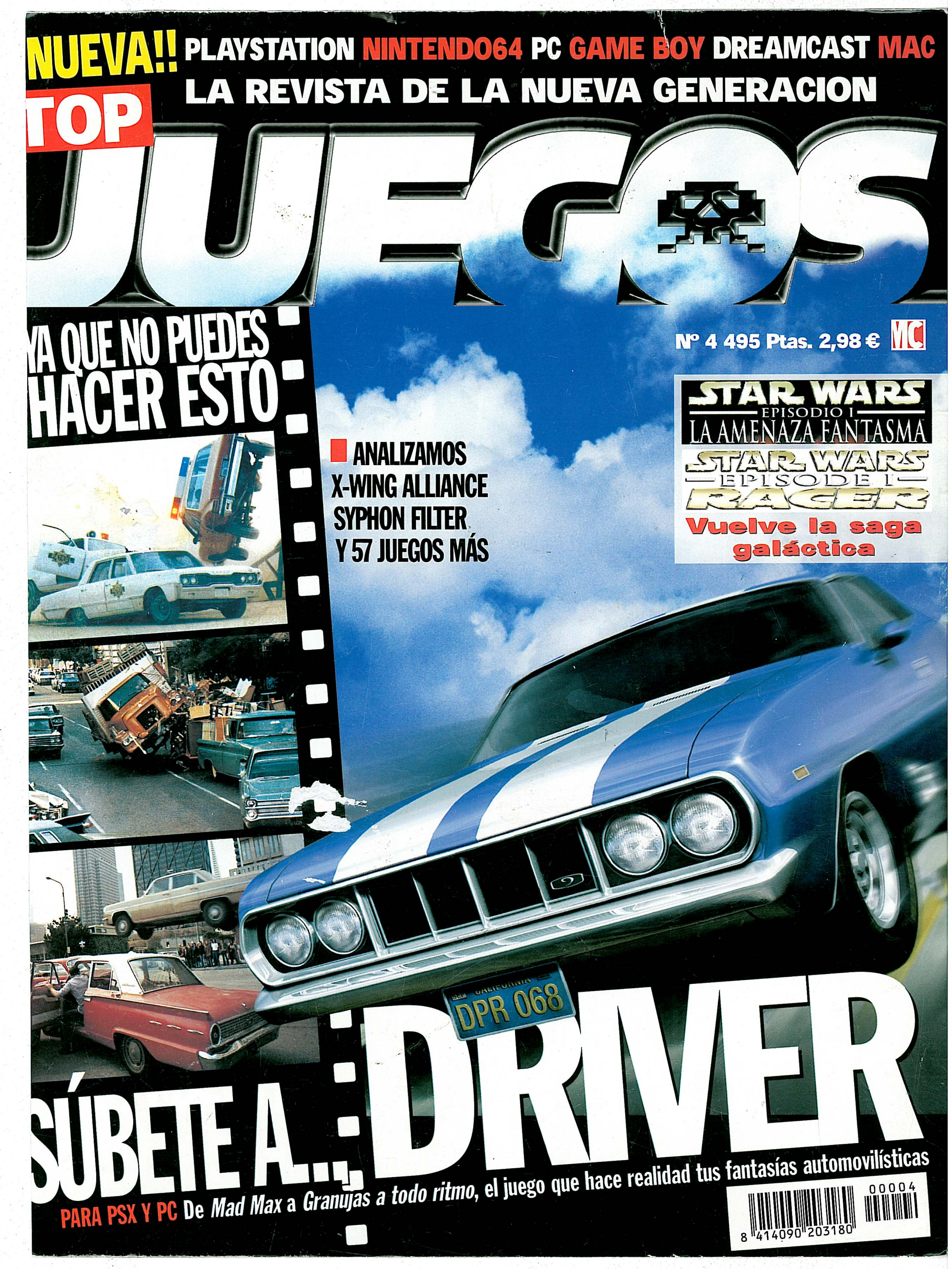
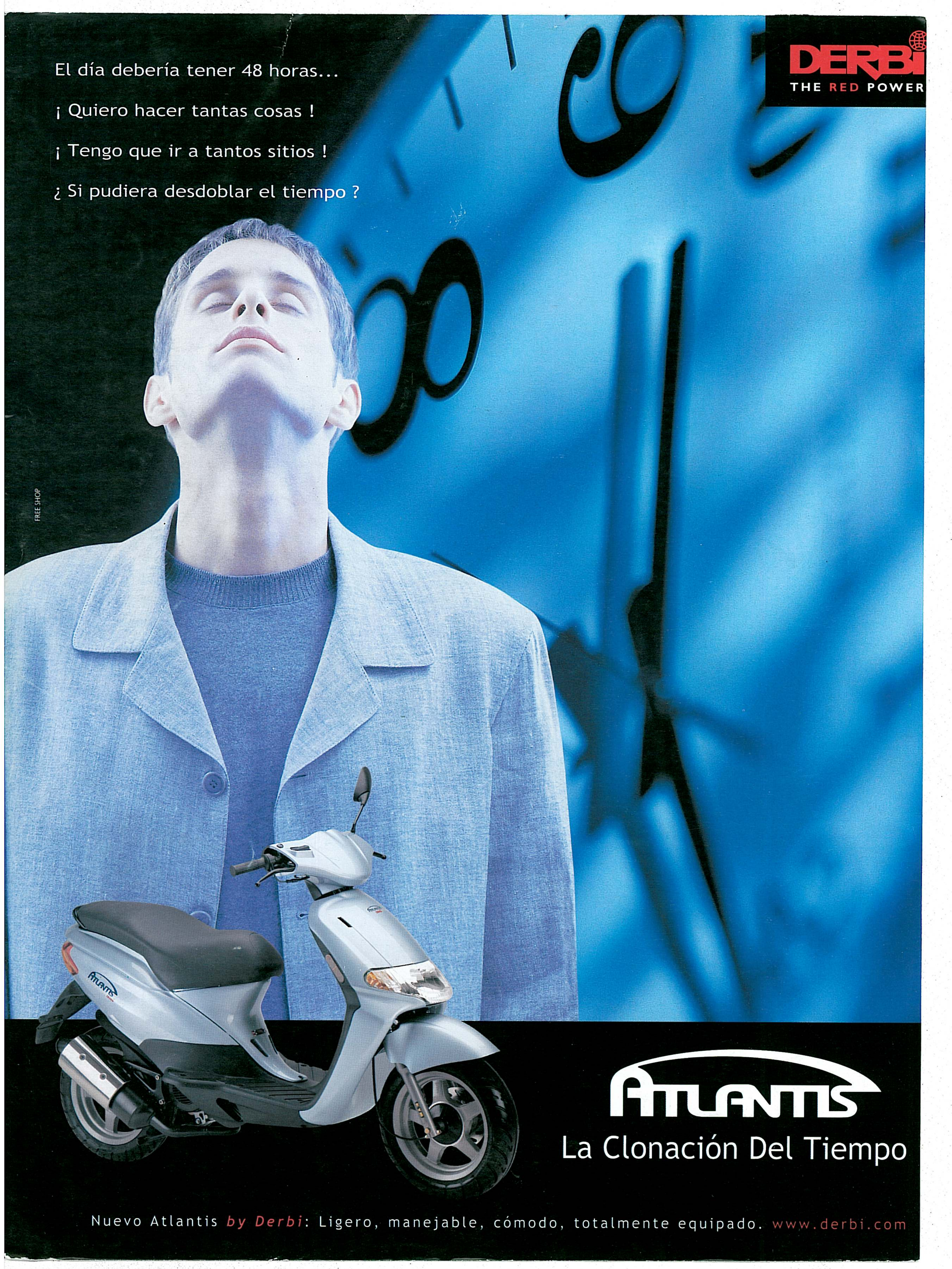


NUEVA!!
PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
TOP JUEGOS
Nº 4 495 Ptas. 2,98 €
MC
¡YA QUE NO PUEDES HACER ESTO
ANALIZAMOS
X-WING ALLIANCE
SYPHON FILTER
Y 57 JUEGOS MÁS
STAR WARS
EPISODIO I
LA AMENAZA FANTASMA
STAR WARS
EPISODE I
RACER
Vuelve la saga galáctica
CALIFORNIA
DPR 068
SÚBETE A... DRIVER
De Mad Max a Granujas a todo ritmo, el juego que hace realidad tus fantasías automovilísticas
PARA PSX Y PC
00004
8 414090 203180



El día debería tener 48 horas...
¡ Quiero hacer tantas cosas !
¡ Tengo que ir a tantos sitios !
¿ Si pudiera desdoblar el tiempo ?
DERBI
THE RED POWER
FREE SHOP
ATLANTIS
La Clonación Del Tiempo
Nuevo Atlantis by Derbi: Ligero, manejable, cómodo, totalmente equipado. www.derbi.com

TOP JUEGOS
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
Número 4 31 julio 1999

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción
Es Decir, S.L.
Ronda Universidad 7, 2° 3ª
08007 Barcelona
Tel. 93 342 42 20

Director edición española:
Sergio Arteaga
Director técnico
Ferran Reig

Jefe de Redacción:
Miquel Echarri

Redactor:
Federico Perez

Maquetación electrónica y diseño:
Ferran Reig, Sonja Albertin

Colaboradores:
Silvia Acevedo, Raquel Garcia, Pere Gómez, Àlex Guardiet
Xavi Lezcano, Miquel López, Pepi Martí,
Joan Josep Mussarra, Sofía Pariente, Mònica Terrats,
Eduard Ullastre.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Jefa de Publicidad
Elena Cabrera
comercial.mad@mcediciones.es

Publicidad
Pilar González
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78

Publicidad de Consumo
Alba Hernández
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK-GIESA Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: B-11749/99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación Miguel Hidalgo.
03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

EDITORIAL

La última frontera

A veces ocurre que nuestra percepción de las cosas, de la vida, de nosotros mismos resulta violentamente alterada por una canción, un verso, un encuentro inesperado...

Durante unos instantes, oteamos la insignificancia de los asuntos mundanos desde la cima de esa experiencia sublime. Excepcionalmente, nuestra vida da un vuelco a raíz de uno de esos episodios, y resolvemos cambiar de carrera o de ciudad, reconciliarnos con nuestros enemigos... Tal vez esas epifanías, esos momentos de clarividencia no hacen más que cristalizar meses, acaso años, de reflexiones erráticas en medio del frenesí cotidiano.

¿Hay algún videojuego capaz de inspirar esas experiencias inaprensibles por el lenguaje? Por ahora no. Los creadores de juegos persiguen el realismo, entendido no como la reproducción fiel de la realidad, sino como inmersión en una realidad alternativa. La perfección de los gráficos y la cualidad intuitiva de los controles no dan cuenta de la complicidad entre juego y usuario.

Un juego es tanto más envolvente —léase realista— cuanto más nos conmina a ser nosotros mismos, a expresar en él nuestra individualidad. Cuando animamos a un personaje que se limita a repartir balazos a diestro y siniestro, nuestra identificación con éste es marginal. En cambio, un título que nos obliga a ser selectivos y a planificar las acciones, y que nos coloca ante dilemas morales, es más susceptible de influir en nuestra personalidad, porque está mucho más próximo a los avatares de la vida diaria.

La llave que abre el portal de nuestra conciencia es la sorpresa, los acontecimientos que trastocan hondamente nuestra manera de ver el mundo a menudo nos asaltan de improviso. Cuando nos ponemos a los mandos de un juego, solemos estar expectantes. Ante un título de terror, pongamos por caso, esperamos el ataque de una horda zombi a la vuelta de cualquier esquina. Para que bajemos la guardia, los mejores títulos recurren a la sutileza. En *Silent Hill*, por ejemplo, el breve encuentro en la cantina de un pueblo fantasma con una insinuante mujer policía, nos turba y deja indefensos. «A solas contigo». Es la fantasía de cualquier hombre. Con este guiño, Konami refuerza sensiblemente nuestra inmersión en la trama.

En cambio, la violencia de muchos juegos es tan grosera y previsible que nos volvemos impermeables a ella. No nos insensibiliza ante el dolor ajeno, porque no nos la creemos en ningún momento.

Al mismo tiempo que mejoran la tecnología de sus creaciones, los desarrolladores exploran cómo manipular nuestras motivaciones más profundas. En el futuro, una partida a un RPG podrá cambiar nuestras vidas para siempre. Cuando eso ocurra ya no cabrá hablar de «juegos» o de software de «entretenimiento».

Pero de eso se trata, ¿verdad?



Nº 4 julio 9

26 Driver

Ponte al volante de tu PSX y conduce a través de kilómetros de febril celuloide.



58 Metal Gear Solid

¿Lo acabaste? No te preocupes, hay un montón de buenas razones para volver a empezar.

42 Femme Virtual

Cita a ciegas con D'arci Stern, la pizca de pimienta negra que necesita todo caos urbano que se precie.





36

Entra con buen pie en la nueva trilogía galáctica.



■ Spike Out Arcade en Otros sistemas
Pág. 104

LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION



Top Reviews

★★★★★

70 Novedades PlayStation:

Driver, Syphon Filter, Warzone 2100, Marvel Super Heroes vs Street Fighter, Street Fighter Alpha 3, Bomberman, T'ai fu, Dark Stalkers 3, Hard Edge, Need for speed: Race Challenge , Street Fighter Collection 2, Bomberman Fantasy Race, Wing Over 2, Hugo, Heart of Darkness, Yo Yo's Puzzle Park.

82 Novedades PC:

X-Wing Alliance, Expendable, Lander, Pro 18 World Tour Golf, Starsiege Universe, Uprising, Redline, Return to Krondor, Turok 2, Baldur's Gate, Heroes of Might and Magic III, Gruntz, Half-life, Settlers 3, Grim Fandango.

96 Novedades N64:

Vigilante 8, Mystical Ninja 2, Flying Dragon, Top Gear Overdrive, Duke Nukem: Zero Hour, South Park.

104 Otros sistemas:

Arcade: Ocean Hunter Gauntlet, Silent Scope, SpikeOut, CamEvil, LA Machine Gun, Star Wars Trilogy

Game Boy: Quest For Camelot, V-Rally 2, Bugs Bunny & Lola Bunny, Lucky Luke, Reservoir Rat, Rampage World Tour, Mortal Kombat 4, Game & Watch Gallery, Silvestre y Piolín

Macintosh: Tomb Raider II.

47 ¡Lara!

La heroína de Tomb Raider abandona el cuerpo de Nell McAndrew y ocupa el de Lara Weller. No veas qué sobrada va la chica...

Además...

Porque las reviews no lo son todo..

8 Game on

Boletín oficial del mundo videojueguil. Este mes, te llevamos de viaje a Los Angeles. Asistirás a la cumbre mundial de la industria de la diversión interactiva. ¡Bienvenido al futuro!

14 Lanzadera

Previews de Anna Kournikova, No Fear Downhill, Kingpin, UM Jammer Lammy, Omega boost, V-Rally 2, Ape scape, Braveheart y House of the Dead 2.

40 Perfil

El mundo mágico de Steve Dauteman.

34 Infiltrados

Nuestro equipo de expertos sigue de falso incógnito y con el lápiz más afilado que nunca.

52 ¡Mayday, Mayday!

La alternativa más inteligente a tirar la toalla. ¿Quién dijo miedo, habiendo trucos tan eficaces como estos?

Secciones...

3	Editorial
6	Ajuste de cuentas
68	Compás de espera
112	Cine y Vídeo
116	Música
118	Seducción Digital
120	Top Lista
128	Suscripción
130	El corazón en un puño

Ajuste de Cuentas



Ajuste de Cuentas
Top Juegos
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Alcaldes, domadores de pulgas, ayatolás, rapsodas, pilotos en huelga, monjas reconvertidas a...; en fin, la especie humana en el esplendor de su diversidad nos honra con insultos, elogios, amenazas, promesas y excomuniones. Ya conoces el eslogan: lo importante es poder hablar.

Los placeres privados de mi jefe

Os escribo para explicaros una anécdota curiosa. Trabajo como secretaria en un estudio de arquitectura; mi jefe (comprenderéis que no revele su identidad) es uno de los profesionales más cotizados del sector y cobra unos honorarios desorbitados, firma artículos de opinión en revistas técnicas, casi nunca se pone al teléfono y en su agenda de los próximos meses hay señalados cuatro viajes de negocios por tres continentes distintos. Yo soy la chati que le recoge los fax, y os sorprendería saber la cantidad de papel que recibo y clasifico en un día normal. El otro día llegó un mensaje personal de uno de nuestros mejores clientes. Esto es lo que decía: «Aún no he llegado a la estación de metro, así que no puedo ayudarte en eso. Todavía estoy en aquella maldita isla del Pacífico sacándome flechas envenenadas del culo». Más claro, agua: era una referencia a Tomb Raider III, pero me sorprendió muchísimo que el tipejo para el que trabajo, tan estirado él, se rebaje al nivel de los seres humanos y juegue (y parece que no sólo de vez en cuando) a ¡videojuegos! Y además, ¡comparte afición con un ejecutivo norteamericano de unos cuarenta años al que hace consultas sobre trucos POR FAX! Mi primer impulso fue ir a su despacho y decirle que yo sí puedo aclararle sus dudas, porque leo Top Juegos y otras revistas por el estilo. Pero no, mejor me reservo lo que sé, aunque reconozco que ahora ese engreído bastardo me impone un poco menos. Me lo imagino encerrado en su despacho, con el teléfono descolgado y la consola camuflada entre una montaña de papeles. Es decir, haciendo poco más o menos lo que hago yo.

Esther Minio, Madrid

Y ¿qué esperabas? Nada es lo que parece, y aunque esto no es Estados Unidos o Japón, lo cierto es que cada vez hay más profesionales cualificados y de una cierta edad (el tipo de gente que, nos tememos, se ajusta a tu concepto de «engreído bastardo») que se cuelgan de la consola y no la sueltan ni para acudir a recepciones de embajada. ¿Acaso no sabes a qué dedican sus rutinarias tardes José Mari y los suyos? ¿Y con qué se entretenían los diplomáticos de la Unión Europea mientras, en el salón contiguo, fracasaban los acuerdos de Rambouillet? ¿O qué es lo que escondían bajo la manta súper Lecquio y Mar Flores en aquellas románticas fotos? ¿O...? Bueno, mejor dejamos a la CIA tranquila.

Épica doméstica

A alguien tendré que explicárselo: Hoy pudo haber sido un día más; cuando me desperté sólo tenía un montón de horas por delante y nada especial que hacer. Pero esta tarde, justo después del capítulo de Los Simpson, he conseguido completar Super Mario 64. Han sido más de dos años de monstruoso esfuerzo, pero por fin lo he conseguido. Y no sabéis lo bien que me siento.

Pedro Ortiz. Cáceres

Eres un tipo concienzudo, de los que se toman su tiempo para hacer las cosas. ¿Qué son un par de años de tu vida comparados con los 74 que tarda el cometa Halley en cubrir su órbita? Seguramente habrá procesos incluso más lentos, pero así a bote pronto no se nos ocurre ninguno. Escríbenos cuando completes Final Fantasy VII*; para entonces ya estaremos jubilados y podremos celebrarlo en el comedor de la residencia.*

Cuerdas vocales

Sólo una pregunta: ¿sabéis quién le pone la voz a Lara en Tomb Raider III? Y si lo sabéis, ¿podríais describírmela?

Rai Gonzalo, Pontevedra.

Se ha publicado algo sobre el tema en la prensa británica, pero al parecer no tenía excesivo fundamento. Nuestro analista de cabecera (un experto en todo, y en reconocer voces incluso más) opina que se trata de su vecina Socorro, antigua dobladora del Nodo, la mujer que puso voz al último parte de la Guerra Civil Española. Sobre lo de describirla... Mira, en este santa casa nos dedicamos a escribir sobre videojuegos, no hacemos retratos al óleo. Así que usa tu imaginación.

Razones ocultas

Venciendo mi timidez, al fin me he decidido a escribir una carta a vuestra redacción después de haber devorado más de cincuenta veces los dos primeros números de Top. Vuestra revista es estupenda, pero hay algo en ella que me preocupa y he decidido pedir una explicación: la sección de reviews dedica el triple de páginas a PlayStation que a Nintendo. Todos sabemos que los juegos de PC son técnicamente superiores dadas las especificaciones del soporte, lo que justificaría que se le dedicaran más páginas, pero, ¿por qué este trato de favor a la PSX cuando todos sabemos que la N64 es más y mejor? ¿Responde esta actitud a algún interés comercial?

Mientras los usuarios de la consola de Nintendo seguimos jugando con GoldenEye, Mario 64, o Zelda durante meses, los sufridos fans de Sony se tienen que conformar con ventilarse Metal Gear Solid en un fin de semana. ¿Es éste el gran juego del año para PSX? ¡Pues menuda birria! Seamos objetivos: más páginas para la Nintendo, y los de Sony, que sigan mirando y aprendiendo.

Sergi Porras, Barcelona

Vamos a llevar la pelota a tu campo: ¿responde esta carta que nos envías a algún oscuro interés comercial? ¿Eres un mercenario al servicio de Nintendo? Si no es el caso, deberemos concluir que eres de aquellos que no reconocen la existencia de un mundo más allá de su videoconsola. Nadie en sus cabales pondría en duda la calidad de N64, pero si dedicamos más espacio a la máquina de Sony es porque disfruta de un catálogo muchísimo más extenso. Parece que no tienes muy buena opinión sobre Metal Gear Solid*. Vale, no es un juego al que puedas dedicar tus próximos veinte años —todo el mundo se queja de que dura menos que Pinochet en un concierto de Amnistía Internacional—, pero es una auténtica maravilla, y en este mismo número ofrecemos unos cuantos consejos para sacarle el máximo partido posible, incluso después de completarlo.*

Interés enfermizo

¿Para cuándo un videojuego realmente gore? No sólo de sangre y vísceras vive el hombre, pero a muchos de nosotros nos gustaría que los desarrrolladores fuesen un poco más valientes y nos mostrasen escenas de violencia más realistas. Después de todo, aquí no tenemos tanta censura como en otros países.

Rafa, Madrid.

Tu carta abrió un tenso debate entre los redactores. Algunos te secundaban plenamente y decían que les encantaría que saliese al mercado un juego en el que pudieses rebanar pescuezos con tu albaceteña en hiperrealistas primeros planos. Otros opinaban que tú flipas, chaval, y que bastante violencia encontramos ya en los telediarios. La discusión se zanjó con la derrota de los partidarios de la paz y la convivencia (pasamos una noche en vela, repartiendo por los contenedores bolsas de plástico con sus cuerpos descuartizados).

CRÓNICA

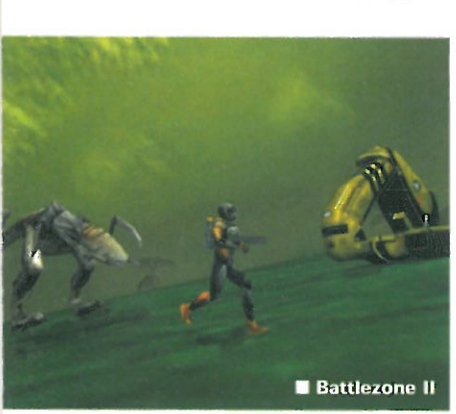
E3 99: ¿Quién se acuerda del siglo XX?

■ G-Police 2

Cumbre mundial en Los Angeles • Estalla la guerra virtual

Nada más aterrizar, aparcamos la Polaroid, el sombrero de paja y la recién comprada camisa de chorreras para volver a pegar la nariz al teclado de nuestro PC. Nadie diría que volvemos de LA, no hemos patrullado por Sunset Boulevard, ni lucido el tanga en Venice. Ni siquiera hemos tenido tiempo para tirar botellas vacías a las fachadas de las mansiones de Beverly Hills. Pero ya estamos de vuelta y listos para informarte de lo que dio de sí la última edición de la E3, entre el 13 y el 15 de mayo. Que fue mucho, créenos. O mejor, no te creas nada: entra y compruébalo por ti mismo.

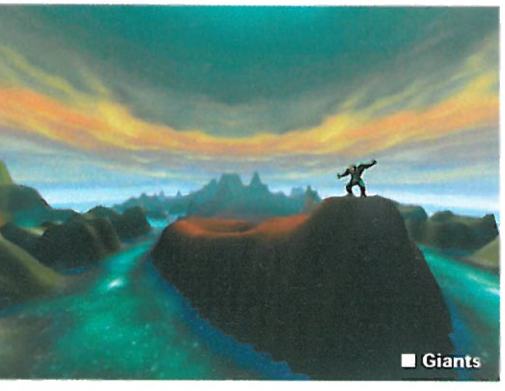
Este artículo se autodestruirá en unos diez minutos, así que tienes el tiempo justo para convertirte en un *gamer* informado. El futuro ya está aquí y no ha llegado precisamente de puntillas. En Los Angeles, en el fastuoso Convention Center y con 55.000 asistentes, se ha celebrado el salón anual que ofrece más y mejor información sobre el futuro inmediato de la industria del entretenimiento interactivo. Aunque sólo fuese por los algo más de 19.000 juegos exhibidos, hubiera valido la pena volar a California. Pero es que además hubo otros focos de interés, en especial jugosas novedades sobre la feroz competencia entre Sony, Sega y Nintendo en el terreno de las nuevas consolas.



■ Battlezone II



■ Wipeout 3



■ Giants



■ Trickstyle

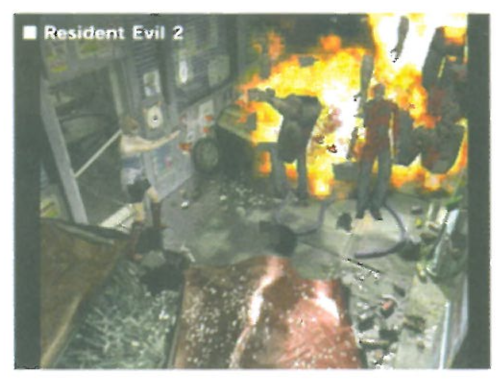
Quien a buen árbol se arrima...

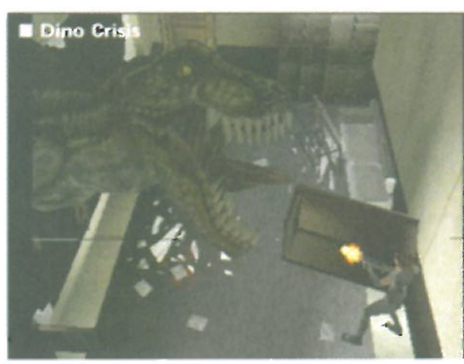
De entrada, Sega se ha llevado el gato al agua con Dreamcast. La línea de lanzamientos para su nueva consola es irresistible, con títulos de la talla de *Virtua Fighter 3tb, Mortal Combat Gold, Soul Calibur* o *Sega Rally 2* luciendo incluso mejor que en sus ya exuberantes versiones arcade. Tampoco *Ready 2 Rumble*, un simulador pugilístico tan contundente como la derecha de Mike Tyson, *TrickStyle* (con los mejores gráficos para Dreamcast exhibidos en la E3) o *Shenmue* se quedan atrás en espectacularidad. Pero eso no es todo: Sega ha entrado en fase ciclón y ha hecho público en la E3 el acuerdo al que ha llegado con la compañía de telecomunicaciones británica BT para ofrecer a los compradores de Dreamcast acceso gratuito a Internet. Eso les ha convertido, según destacaron fuentes de la compañía, en «la primera empresa de entretenimiento doméstico que se convierte en proveedora de servicios de la Red». La oferta, válida para toda Europa, permitirá a los usuarios de la nueva consola acceder a correo electrónico, chat, compra *on-line* y demás servicios sin coste de conexión y a precio de llamada local. Así pues, Dreamcast se presenta con todo tipo de alicientes: precio más que razonable, fabulosa oferta inicial (con diez títulos confirmados a los que se sumarán al menos veinte más antes de Navidad) y la posibilidad de convertirnos en internautas de pleno derecho.

También Nintendo provocó momentos de pánico en Los Angeles cuando presentó su proyecto Dolphin. El amo del territorio 64 anunció a bombo y platillo su acuerdo de mil millones de dólares con IBM para desarrollar la tecnología de la nueva consola. La base será un microprocesador de cobre diseñado en Palo Alto que hará de Dolphin «la última palabra en cuanto a velocidad y realismo» (sic). Recapitulemos: chip de gráficos a cargo de Artx, DVD en manos de la todopoderosa Matsushita (propietaria de Panasonic) que relevará a los tradicionales cartuchos, y alta tecnología de cobre gentileza de IBM. Otros que parecen ir por muy buen camino.

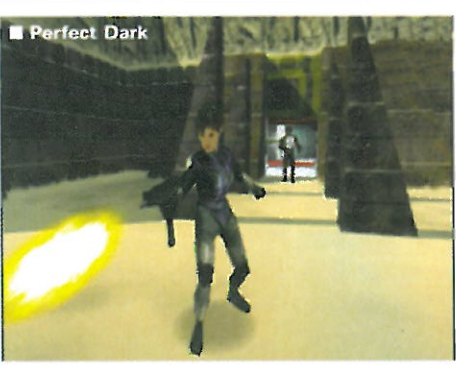
■ Donkey Kong 64

Pero, ¿qué dice Sony a todo esto? No parecen muy preocupada: su as —la PlayStation 2— casi no le cabe en la manga. En un futurista mamotreto en forma de pirámide y rodeado de fuertes medidas de seguridad se instalaron cuatro monitores con demostraciones de lo que será dará de sí la


Resident Evil 2


Dino Crisis

nueva consola. Pero lo que provocó un auténtico aluvión de visitas a su pabellón fue la posibilidad de jugar a *Gran Turismo* con las especificaciones técnicas de la PSX 2. Sesenta *frames* por segundo y un realismo en los gráficos nunca alcanzado hasta ahora. Alucinante, pero aún ha de llover mucho antes de que la nueva maravilla de Sony llegue a nuestros hogares.


Perfect Dark

... buena sombra le cobija

Durante la primera jornada del salón, se hizo entrega de los Premios a las Realizaciones Interactivas, que cumplen su segunda edición. Fue una de esas fastuosas y ridículas galas que tanto gustan en territorios de ultramar. No estuvieron Woopy Goldberg ni Billy Cristal, pero sí el boxeador Sugar Ray Leonard y el rapero en horas bajas Coolio, dos de los ídolos de la comunidad afroamericana. No hubo sorpresas: *The Legend of Zelda,* al que muchos califican como el mejor juego de la historia, se convirtió en el *Titanic* del mundo virtual al ganar seis de los galardones, entre ellos el de Juego del Año y el de Obra Maestra del Diseño Interactivo del Año (o algo así, vaya).

Así pues, ceremonia de coronación, vítores a Nintendo y pedrea a repartir entre títulos como *Half-Life* (Juego del Año para Ordenador), *Banjo-Kazooie* (Juego de Acción del Año para Consola), Bichos (Juego Infantil del Año), *Starsiege Tribes* (Mejor Juego de Estrategia), y alguno más del que en este preciso instante ya nadie se acuerda.

Más se perdió en Cuba (y vinieron cantando)

Con todo, lo más interesante de un salón especializado en menesteres videojueguiles son las presentaciones de novedades por las distintas compañías. Una forma estupenda de hacer predicciones sobre qué nos robará horas de sueño y arruinará nuestra vida familiar en los próximos meses. Ahí van unas líneas sobre las propuestas que más llamaron nuestra atención.

Despeguemos con las consolas. Psynosis ataca de nuevo: *Wipeout 3* sí que es un claro paso adelante, con un gráficos de impacto y una banda sonora a cargo de DJ Sasha que echa más leña al fuego. Capcom confirma la supervivencia del género de terror con el espeluznante *Dino crisis* (PSX) y el muy trabajado pero no excesivamente original *Resident Evil 3: Nemesis* (PSX). El resultón *Fifa 2000* aparecerá en PSX pero, al menos de momento, no en versión N64. Por lo exhibido en la E3 parece que se han conseguido mejores sensibles en los gráficos. Eso mismo constatamos con el muy espectacular pero todavía demasiado lento *Knockout Kings 2000*, que sí que se editará para 64 bits. Sony jaleó juegos que ya están en el mercado, pero el caso es que sus grandes bazas para la E3 eran la PSX 2 y *Gran Turismo 2.*

Entre la miríada de juegos para PC, despuntaban *Giants*, un *shoot'em up* oriental hasta la médula por el que vale la pena jugarse a la suegra, y *Pharaoh*, de Sierra, que recoge el testigo del exitoso *Caesar 3* y al que añade algo más de complejidad en sus laberínticas reglas. Todo un logaritmo. *Star Trek: Armada*, el juego que pretende reactivar la fiebre trekki, también está a punto de caramelo.

Otra gran promesa es *Dungeon Keeper II*, con diseño a cargo de los estudios Jim Henson. O *Mech Warrior 3,* de Hasbro, detallista hasta el extremo y con un meritorio diseño de niveles. De la factoría Activision se exhibieron dos auténticas joyas, *Quake III Arena* (también para Mac) y, sobre todo, *Vampire: Masquerade*, una fantasía oscura y nihilista que dará mucho que hablar. *Battlezone II*, con unos efectos 3D muy conseguidos, tampoco decepcionó, aunque no parece un avance substancial con respecto al primer título de la serie.

¿Más? Por supuesto que sí. Novedades Eidos: la actriz y modelo Lara Weller es la nueva imagen cárnica de Lara Croft (véase reportaje en este número). La serie *Tomb Raider* tendrá una cuarta entrega que, al parecer, será la última. La señorita Croft dejará de saquear tumbas para dedicarse a más nobles ocupaciones (¿esquí en el Kilimanjaro? ¿Surfing en Mururoa?). Ah, y Demi Moore no protagonizará la versión cinematográfica de *Tomb Raider* (vuestras plegarias han sido escuchadas). *Star Wars Episode 1 The Phantom Menace* promete, aunque la omnipresencia de la cámara en picado, a la vieja usanza, hace que se pierda algo de sensación 3D. La mala noticia es que la Fuerza no llegará a PlayStation hasta septiembre. Y eso es todo, amigos, nuestros PC echan humo. Por ahora hemos cumplido, pero prometemos ampliar en el próximo número.


Ready 2 Rumble


Giants



■ Las calles de Londres, Tokio y San Francisco temblarán bajo tus ruedas.

EL VIAJE DE TU VIDA

Pánico en la ciudad

¿Un Driver de 128 bits? | El primer juego de Dreamcast hecho en Europa

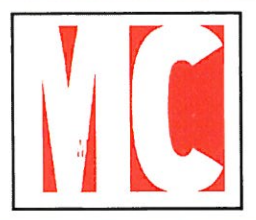
El lanzamiento de la consola Dreamcast de Sega parece estar de repente más cercano a nosotros tras anuncio del primer título desarrollado en Europa. Sin embargo, Metropolis Street Racer, de Bizarre Creations no es simplemente una concesión de Sega al Viejo Continente. Las primeras impresiones sobre este realista juego de carreras indican que podría convertirse en uno de los títulos más importantes de la consola.

Ambientado en tres ciudades —Londres, Tokio y San Francisco— los desarrolladores realizaron meses de investigación y filmaron 30 horas de vídeo para incluir todo un arsenal de edificios, puentes y puestos de perritos calientes en los circuitos callejeros.

Los coches con licencia se manejarán de forma parecida a los de verdad, y utilizarán un avanzado motor físico a tiempo real. Montones de compañías, desde Alfa Romeo a Rover, presentarán sus últimos modelos en el juego, con 12 de ellos compitiendo a la vez. También puedes esperar efectos climatológicos y iluminación nocturna realista.

Sin embargo, parece ser que el realismo de *Metropolis Street Racer* termina donde esta característica empieza a afectar a la jugabilidad. Aquí el énfasis se ha puesto en las emociones al estilo arcade, con todos los modos de carreras habituales disponibles, además de una opción Gang Battle basada en una historia. Bizarre Creations también está trabajando en un modo para cuatro jugadores a pantalla partida.

Con el lanzamiento de *Metropolis Street Racer* programado a tiempo para la llegada de la consola Dreamcast a Europa, *Driver*, *Gran Turismo 2* y compañía deberían echar un buen vistazo por el espejo retrovisor antes de decidir unirse a la carrera.



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



PlayStation Magazine (Edición Oficial Española)

PlayStation Básico (Edición Oficial Española)





PlayStation Power



PC Format

PSM

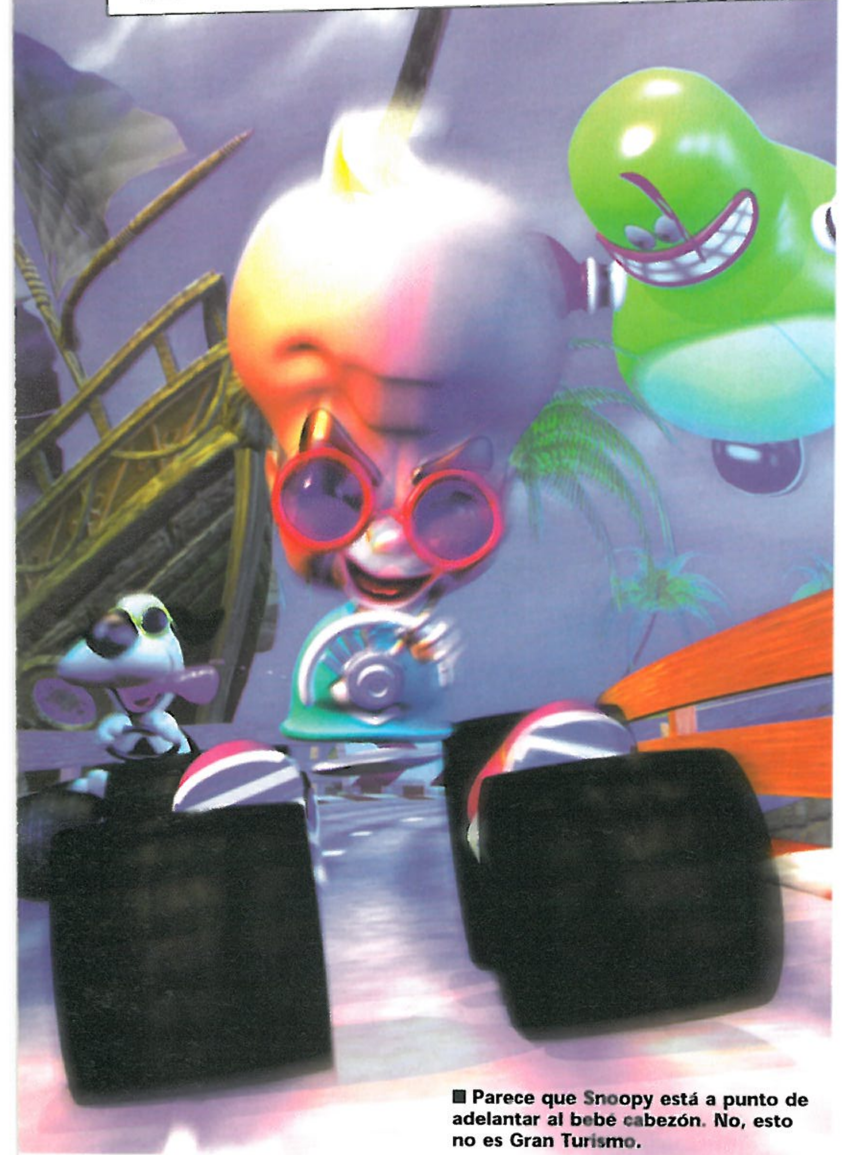
64

Las tiendas Global Game:

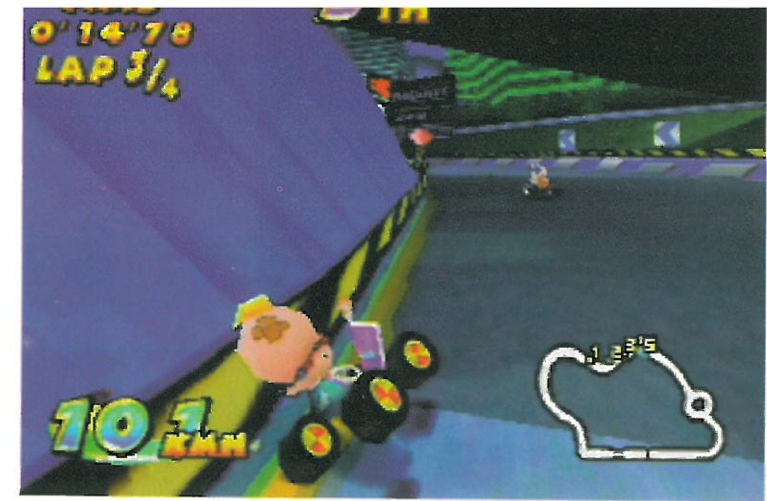
Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 1	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 2	Orotava	Próxima apertura
Global Game Point - Denia		Próxima apertura
Global Game Point - Valladolid		Próxima apertura

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



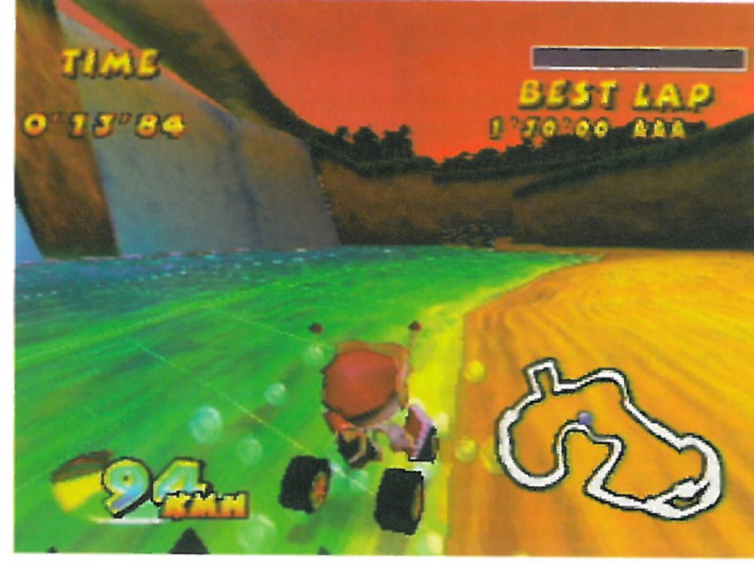
■ Parece que Snoopy está a punto de adelantar al bebé cabezón. No, esto no es Gran Turismo.



■ Las pistas son todo lo retorcidas y diabólicas que podrías esperar. Guiño nostálgico a Wario Stadium.



■ No esperes estabilidad en las curvas más cerradas.



■ Formato: **PlayStation** ■ Desarrollador: **Funcom** ■ Editor: **Sony** ■ Jugadores: **1-4** ■ Disponible: **Sí**

SPEED FREAKS

Carreras multijugador de dibujos animados. ¿Quién ha dicho Mario Kart?

A pesar de la gran cantidad de juegos disponibles para PlayStation, hay una serie de títulos de Nintendo 64 por los que Sony daría cualquier cosa. Super Mario 64 sigue siendo insuperable entre los juegos de plataforma 3D y GoldenEye es, sin atisbo de duda, fantástico. Añade a todo esto el frenesí sobre ruedas de Mario Kart, y Nintendo tiene un trío de lujo.

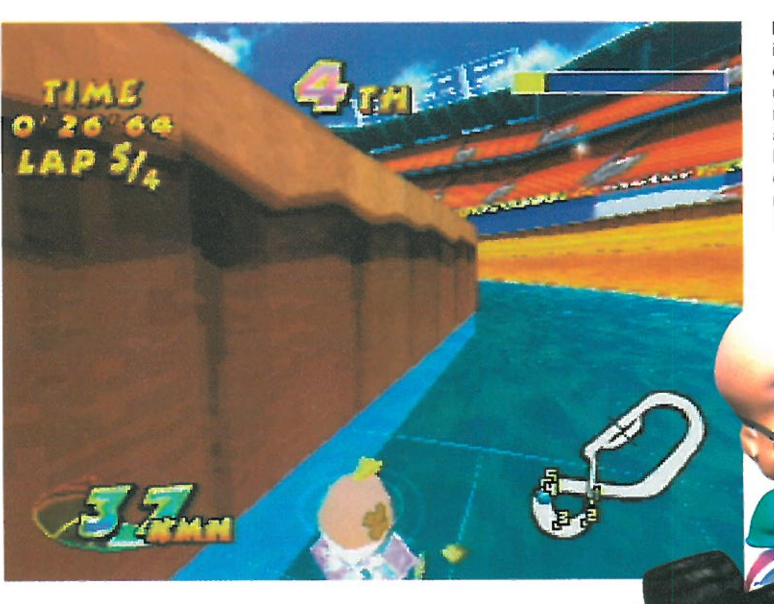
Mientras que PlayStation no consigue engendrar juegos tan buenos como *Super Mario* y *GoldenEye*, los desarrolladores de Funcom, con sede en Dublín, creen que pueden atreverse con *Mario Kart*. Aquí es donde entra *Speed Freaks*, y no hay que pensar mucho para descubrir qué juego de carreras le ha influido más. Un vistazo a la pantalla y el juego se delata solito: es *Mario Kart*, pero en PlayStation. Los gráficos animados a todo color, los enormes y anchos circuitos, los peculiares conductores y los coches un tanto raritos tienen denominación de origen *Mario Kart*. *Speed Freaks* se ha estado gestando durante dos años y es evidente que se trata de un proyecto que los de Funcom han mimado mucho.

Hasta cuatro jugadores pueden darse cita en los doce circuitos que se te ofrecen, pero como la PlayStation tiene sólo dos puertos de joypad, tendrás que invertir tus ahorrillos en un multi-tap para poder dividir la pantalla en cuatro partes. Pocos jugadores de PlayStation poseen este periférico y la razón es muy simple: hay poca oferta que valga la pena para cuatro jugadores, pero *Speed Freaks* cambiará todo esto. Una vuelta rápida por el circuito es todo lo que necesitas para ver lo bien que ha quedado todo. A medida que te deslizas por las pistas, dejando atrás barcos pirata que se balancean, claros de bosque y puentes, te das cuenta de la calidad de los gráficos y de la animación. Aparte de las pequeñas imperfecciones típicas (cuando llegas a ver el otro lado de las paredes y todo eso), *Speed Freaks* sabe mantenerse a la altura gráfica de *Mario Kart*.

Además, los circuitos están llenos de detalles brillantes. Uno de ellos incluye barreras que suben y bajan a la entrada de un túnel, otro está situado en medio de una ciudad y correrás al lado de los trenes, como si estuvieras compitiendo con ellos. En el nivel más difícil te encontrarás circulando por el borde de un acantilado (hasta verás las olas, rompiéndose allá abajo). Te hallas ante el mejor conjunto de circuitos reunidos en un juego para PlayStation desde *Motor Grand Prix*.

Y lo mismo vale para personajes y coches. Cada personaje tiene un vehículo distinto (léase «kart») que está clasificado como «Heavy» (Pesado), «Medium» (Medio) o «Light» (Ligero). Esto te dice —sí, lo has adivinado— el peso del coche y también qué tal es su comportamiento en las curvas.

El juego se divide en dos secciones: Tournament y Time Attack. En el modo Tournament eliges uno de los diez personajes y empiezas una carrera a lo largo de los 12 circuitos contra los nueve corredores restantes. Las carreras se distribuyen en tres campeonatos y se complican a medida que vas avanzando. Y es que *Speed Freaks* es complicado desde el principio. En el campeonato más difícil te encontrarás con que, al tomar una curva, perderás de vista a tus competidores y no volverás a verlos hasta que se agite la bandera a cuadros. En el otro modo, Time



■ **El modo individual puede convertirse en una experiencia muy solitaria... así que haz una buena inversión, cómprate un multi-tap y ¡a jugar!**





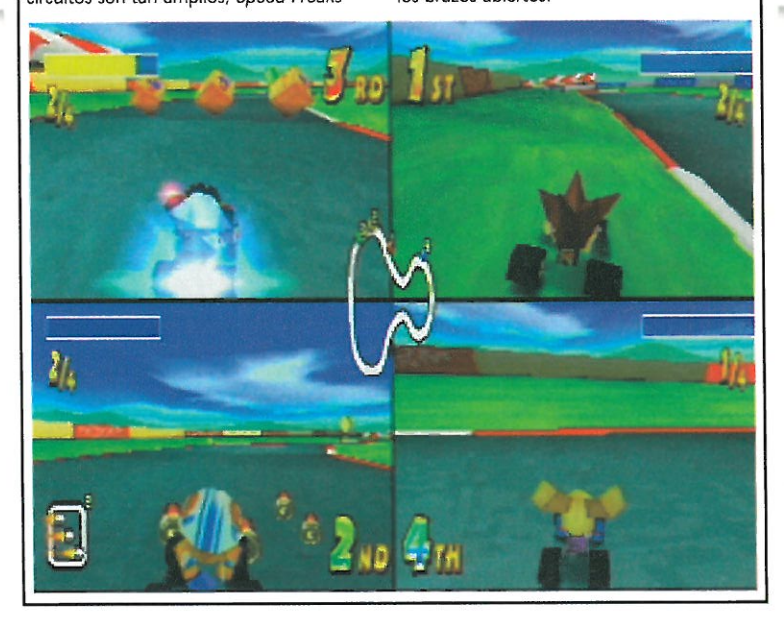
■ **Lleva una cabeza de ventaja...**

Attack, puedes elegir uno de los 12 circuitos y competir contrarreloj. El desarrollador, Funcom, ha simplificado al máximo los controles del joypad. Hay botones para acelerar (también puedes hacerlo con el stick analógico) y para frenar (cuando frenas puedes oír un chirrido al más puro estilo de dibujos animados...). Los botones laterales superiores te permiten tomar curvas cerradas botando, mientras que otro botón destapa reforzadores. *Speed Freaks* reconoce el mando Dual Shock y, cuando los coches arrancan y golpean el suelo, puedes percibir las vibraciones. Los circuitos están minados de ítems que podrás utilizar para mejorar tu rendimiento y tienen marcas de velocidad en la calzada que darán a los coches un buen acelerón (pero cuidadín, no pases por encima de una de éstas antes de entrar en una curva o te la pegarás contra una barrera). Aunque esta primera versión de *Speed Freaks* no tenga tantos reforzadores como *Mario Kart* y *Circuit Breakers,* su importancia es la misma. Los necesitas para mantenerte a la altura de los otros corredores, especialmente en el modo para un jugador.

De todos modos, y al igual que *Mario Kart*, el atractivo del juego no está en la modalidad individual. *Mario Kart* sólo tenía sentido con tres o, preferiblemente, cuatro jugadores. Lo mismo sucede con *Speed Freaks*. El juego va a tope incluso con la pantalla partida en cuatro y promete ser el mejor *divertimento* en PlayStation para cuatro amigos. Qué pena que la mayoría de pleyesteshoneros no tengan multi-taps. Fijo que vas a querer uno ya mismo. *Speed Freaks* será más que bienvenido cuando aterrice en las tiendas tal que ya.

LO MEJOR

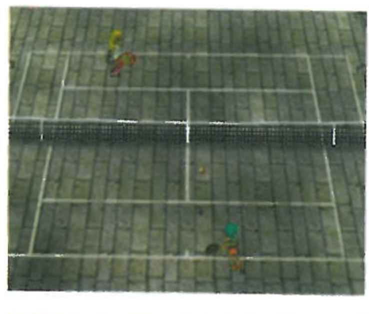
Speed Freaks está destinado a ser el mejor juego de carreras para cuatro jugadores en Playstation desde el admirable *Circuit Breakers* de Supersonic Software. Conecta el multi-tap, añade cuatro joypads y ¡qué empiece la fiesta! Ya que los circuitos son tan amplios, *Speed Freaks* está abierto a personal con las habilidades más variadas. Pasa sobre una de las marcas de velocidad que hay en el asfalto y adelantarás a tus tres contrincantes. ¡Ya verás qué sensación! *Speed Freaks* es el *Mario Kart* de la Playstation. Espéralo con los brazos abiertos.



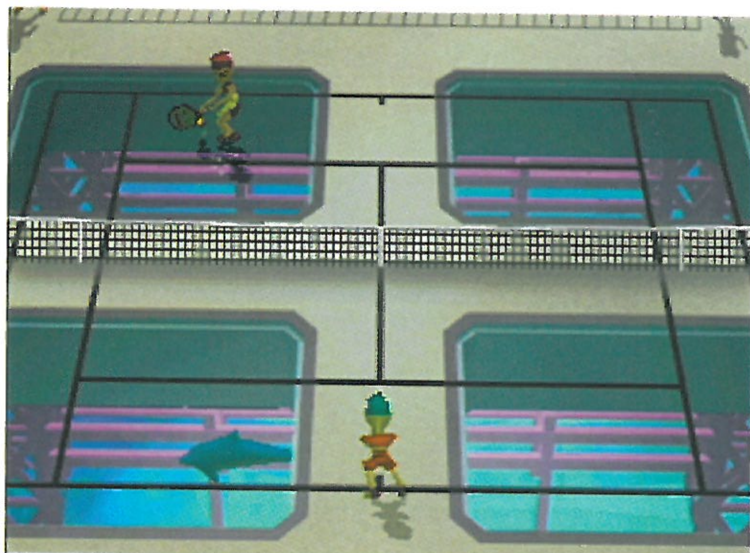


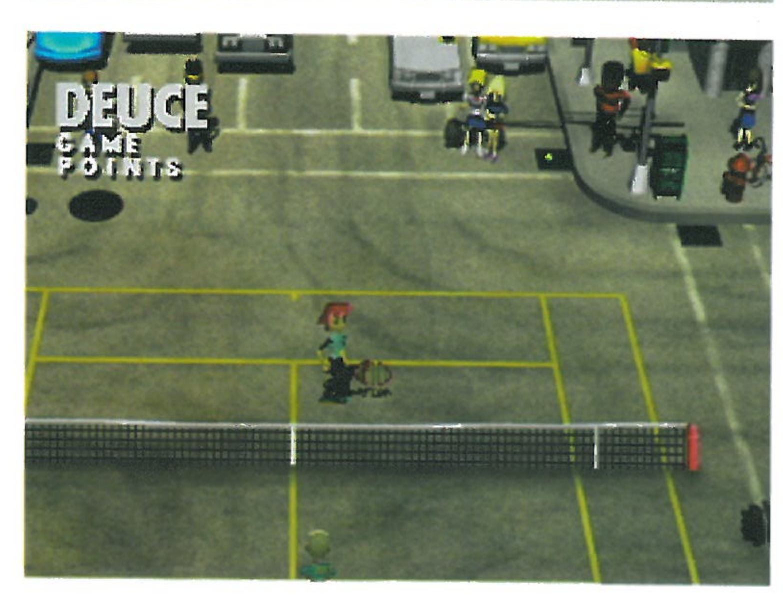
■ Mírala, si parece una princesita.

■ Material explosivo. ¡Huy! Y también una partidita rápida de tenis-bomba.



■ Esto es de locos: hay un delfín nadando por debajo del barco y tú sujetas una señal de tráfico de la ronda para poder jugar un mano a mano rápido.





■ Formato: **Playstation** ■ Desarrollador: **Namco** ■ Editor: **Sony** ■ Jugadores: **1-4** ■ Disponible: **Sí**

ANNA KOURNIKOVA SMASH COURT TENNIS

El nuevo simulador de tenis de Namco con estrella animada consigue un ace

Qué raro es el mundo! Todos queremos más realismo. Queremos que los personajes de los juegos parezcan gente de verdad, que corran como gente de verdad, que jueguen como gente de verdad... Hasta queremos que los estadios se parezcan a los de verdad. ¿O no?

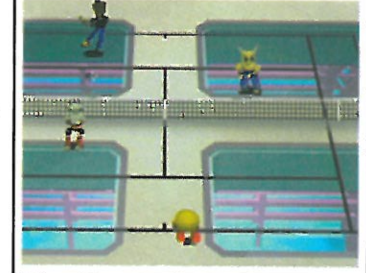
Pues no, señor. No cuando los personajes caricaturizados y la acción son tan encantadores y tan buenos como en este caso. ¡Lo bien que te lo vas a pasar haciendo que los jugadores de tenis cabezones de *Anna Kournikova Smash Court Tennis* suelten sus mejores golpes! No hay comparación con ningún otro juego de Playstation.Bueno... quizás nos hemos pasado un poco con tanto piropo, pero es que sólo tienes que lanzar tu primer golpe ganador y lo comprenderás. Es mucho más accesible que el primer *Smash Court Tennis* para Playstation. Los gráficos son de mejor calidad y los efectos de la pelota siguen una física más razonable. Se trata de uno de esos juegos a los que ningún fan de Playstation puede resistirse.

Al igual que la otra vez, también hay tenis-bomba, si es que te apetece una versión más durilla del tenis sobre hierba. En plan solitario, hay opciones suficientes para pasártelo bien, pero no tardarás en echar de menos a los colegas. De hecho, el modo para cuatro jugadores es uno de los platos más sabrosos del juego. Si hace años *Smash Court Tennis* era la mejor excusa para hacerse con un multi-tap, con la aparición de *Anna Kournikova* eso ya es algo casi obligado. Como la acción tiene lugar en una pista de tenis estática, no te encontrarás con los problemillas aquellos tan típicos de la pantalla partida en cuatro, a los que la Playstation no sabía hacer frente. La acción aquí es rápida, furiosa y tal y como sería si sólo hubiera el personaje controlado por la máquina en pantalla. Es genial (no se nos ocurre otro juego para cuatro jugadores en la Playstation que sea mejor que éste). Quizá el único fallo que tiene es que quien aprendió en *Smash Court Tennis* el truco para ganar en dobles pronto descubrirá que la misma estrategia funciona en esta entrega. Anna Kournikova es el único personaje «real» que aparece en el juego, pero la falta de nombres importantes es lo de menos. Ni el fan más incondicional de *FIFA* va a poder resistirse a un juego como éste. Juego, set y partido: Kournikova.

LO MEJOR

Pac Man vs Reiko Nagase

Seamos realistas: Namco tiene los mejores personajes por detrás de Nintendo. Poder jugar como Pac Man es una oportunidad demasiado buena para dejarla escapar. Por desgracia, no se come las pelotas que le llegan, pero el show que monta este personajillo de brazos colorados, apenas distinguibles del mango de su raqueta a no ser que esté sacando, va a hacer que te partas de risa.





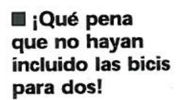




■ El público es tan fácil de contentar que un saludo sencillito te proporcionará puntos valiosos.



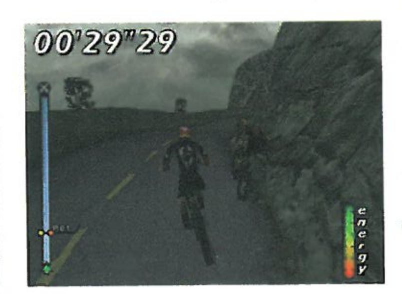
■ No hay nada como un tranquilo paseo por el campo en otoño.



■ ¡Qué pena que no hayan incluido las bicis para dos!









LO MEJOR

Bonita vista, ¿verdad?

¿Recuerdas la visión interior (imposible, pero condenadamente buena) del coche en *TOCA*? Pues ha vuelto, pero esta vez sin parabrisas. De hecho, es la visión más realista en *No Fear Downhill Mountain Biking*, con manillares y nudillos en primer plano moviéndose por la parte inferior de la pantalla mientras tú te deslizas colina abajo. También es muy eficaz para hacer piruetas (no podrás ver qué tal queda desde atrás, pero sentirás el peligro mientras gires, casi fuera de control, por el aire). Hay tres vistas más, como en la mayoría de juegos de carreras, pero ninguna tan buena como ésta.



■ Formato: **Playstation/PC** ■ Desarrollador: **UDS** ■ Editor: **Proein** ■ Jugadores: **1-2** ■ Disponible: **Sí**

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

Deportes extremos de factura impecable

Juegos como Extreme Sports, Rushdown, Big Air y Sreet Sk8er pertenecen a esa clase de juegos que tienen todas las posibilidades de acabar en una tienda de segunda mano. Entoces, seguro que estás esperando una crítica de las duras para No Fear Downhill Mountain Biking, ¿no?

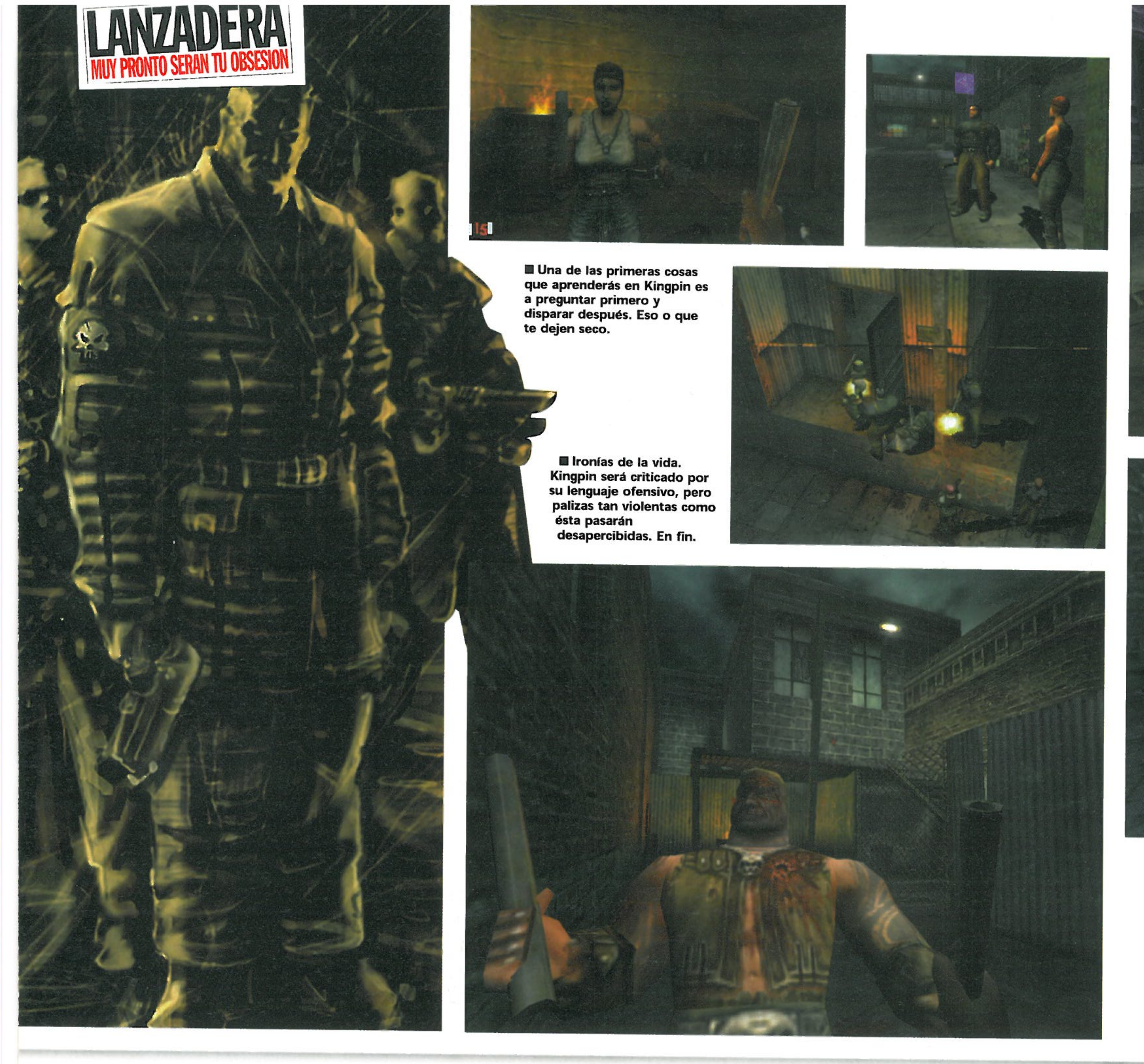
No te confundas. Aunque tengamos en cuenta que no hay demasiada competencia dentro del género del pedal, Codemasters ha pasado la mano por la cara con *No Fear Downhill Mountain Biking* a todos los juegos que se le parezcan. No es *TOCA* sobre dos ruedas, especialmente porque viene de parte de los desarrolladores suecos UDS (autores del juego de carreras para PC *Ignition*), pero comparte con el conocido simulador de rallies la idea de la velocidad extrema, incluso con otras bicis en pantalla. Si a esto le añadimos las pistas de pesadilla que serpentean a través de desiertos, bosques y zonas heladas, el resultado es totalmente cautivador. Carreras a tope.

El sistema de control también está muy bien ideado. Hubiera sido muy fácil, sobre todo en un simulador de bicicleta, conformarse con «izquierda», «derecha» y «freno», pero *No Fear* tiene freno delantero y freno trasero, con lo que puedes intentar evitar las caídas por delante del manillar que te dejan la cara hecha un cromo. Además, también puedes inclinarte hacia adelante o hacia atrás mientras saltas, con lo que asegurarás un buen «aterrizaje». Pero aun así, algunas veces te caerás. Y es que la opción de estabilidad no aparece por ningún lado.

Aunque pueda parecerte increíble, hay un punto en el que *No Fear* se parece a *Prince Naseem Boxing*, otro de los nuevos juegos de Codemasters, ya que tienes que esperar a que tu ciclista se recupere del todo después de una caída, igual que los boxeadores deben reponerse en *Prince Naseem Boxing* para poder levantarse y reanudar el combate. De todos modos, si eliges un ciclista con buenas capacidades de recuperación, verás cómo se levanta enseguida, se sacude la tierra de sus mallas y sigue bajando la montaña tan campante, con más facilidad que otro ciclista que destaque por su equilibrio. Pero, por la misma regla de tres, un mejor equilibrio se traduce en menos probabilidades de caída.

Para completar las capacidades de los ciclistas están fuerza y resistencia. Esta última es especialmente importante, pues determina qué distancia puede recorrer tu ciclista a ritmo fuerte. Esto lo verás en una barra de potencia. Aquí es donde entra en juego la estrategia de cada uno. A veces será vital que moderes el ritmo del pedaleo, para así reservar energía de cara al *sprint* final. Como ves, han pensado en todo.

Existen muchos modos de competición disponibles, desde carrera individual hasta campeonato, incluyendo un divertido modo para dos jugadores. En fin, que *No Fear* tiene todos los ingredientes para erigirse en otro Fabuloso Juego de Carreras de Codemasters.



■ Una de las primeras cosas que aprenderás en Kingpin es a preguntar primero y disparar después. Eso o que te dejen seco.

■ Ironías de la vida. Kingpin será criticado por su lenguaje ofensivo, pero palizas tan violentas como ésta pasarán desapercibidas. En fin.

■ Formato: **PC** ■ Desarrollador: **Xatrix** ■ Editor: **Proein** ■ Jugadores: **1-32** ■ Disponible: **Sí**

KINGPIN: LIFE OF CRIME

¡Atención! Si eres menor de 18 años deja de leer ahora mismo.

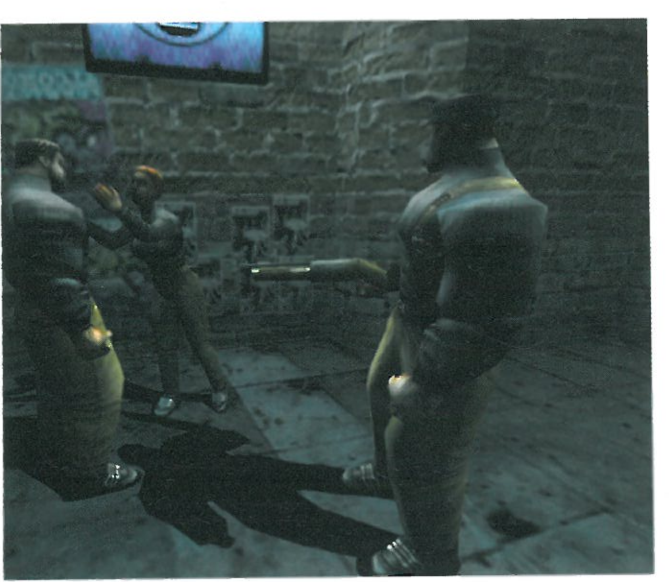
Te advertimos: Dentro de uno o dos años volveremos la vista hacia atrás y recordaremos el día en que se editó Kingpin con una de estas dos frases: «¡Viva Kingpin! Es el juego que hizo que el mundo se diera cuenta de que los videojuegos no son sólo para niños» o bien «Dichoso Kingpin. Es el juego que hizo que prohibieran todos los videojuegos. ¿Echamos una de canicas?»

Va en serio. *Kingpin* va a ser uno de los juegos más controvertidos de todos los tiempos. Olvídate de la histeria en que se sumieron los medios de comunicación cuando se editó *Grand Theft Auto*. Borra *Phantasmagoria* de tu mente. *Kingpin* está muy cerca de cruzar el límite de lo aceptable. Este juego no va de gángsters, va de matones. *Kingpin* contiene un lenguaje que no oirías ni en el programa más cutre de la tele en horario de madrugada bajo la consabida advertencia «puede herir la sensibilidad de los espectadores».

En *Kingpin* se te proporcionan armas que podrías encontrar en los callejones de los barrios menos recomendables de una ciudad cualquiera, si es que estás lo suficientemente loco como para meterte por esos sitios. A pesar de que *Kingpin* utiliza *Quake II* como punto de referencia, evita caer en el tópico del gran héroe al que muchos de estos títulos de género en primera persona nos tienen acostumbrados. *Kingpin* juega duro. Si disparas a la gente, la matas. Y sus cadáveres quedan tendidos en el suelo, sangrando, mientras sus colegas van a por ti, buscando venganza.

Este *Kingpin* es peligrosamente subversivo. Para empezar, tu objetivo es convertirte en el pez gordo de la zona. Y eso no lo conseguirás –y repito, NO LO CONSEGUIRÁS– cargándote a todo lo que se te ponga por delante. Tienes que hablar con la gente, cerrar tratos con ellos, hacerles algún favor y luego reclutarlos para tu propio bando. Será mejor que les envíes a luchar en tu lugar, si no quieres que alguien te vuele la tapa de los sesos. Y no olvides demostrar lo duro que eres soltando todos los tacos que puedas. Cuanto más malsonantes mejor. Esto es lo que va a escandalizar a la prensa, lo que va a hacer que en muchos sitios se planteen si califican *Kingpin* como un juego moralmente inadecuado. Aquí todos sueltan palabrotas, incluso las damas (si es que hay alguna en el juego que pueda llamarse así). Dejemos el tema de las palabrotas aparte y centrémonos en las imágenes: abrirás cabezas dando golpes con barras de hierro y verás a la gente morir de la manera más realista posible. *Kingpin* toma





■ Kingpin está repleto de personajes dispuestos a todo: machacarse los unos a los otros, formar parte de tu banda o hasta salir por piernas. Gallinas.

■ El secreto de Kingpin está en caminar sigilosamente y llevar contigo una buena barra de hierro.



BARRIOBAJERO

Ambientado en una ciudad llena de *ghettos*, habitada por el tipo de gente que sería capaz de vender a su propia abuela, si es que todavía no la han vendido, y al ritmo de las canciones de los Cypress Hill, *Kingpin* apunta hacia lo más bajo. Su lenguaje es el de la calle, incluyendo toda la variedad de tacos que puedas imaginar. Cabe esperar que pronto le va a caer una buena por parte de la censura. Es posible que sólo se venda a mayores de edad o incluso que se retrase su aparición en el mercado adulto. Todo esto para que luego las palizas a base de barras metálicas queden intactas...

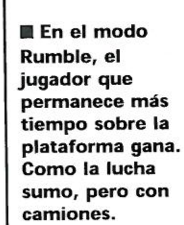
el motor de *Quake II* y le añade elementos de su propia cosecha, tales como personajes que se mueven de forma muy convincente y que no parecen estar hechos a base de polígonos. Los suburbios de la ciudad están representados con todo detalle. Los vagabundos te piden dinero y las armas no te las encuentras en medio de la calle, tienes que comprarlas (o dar con el arsenal escondido).

La violencia es, por extraño que parezca, menos frecuente que en juegos como *Quake II*, pero parece mucho más cruda por el mensaje implícito de que las pistolas acaban con las vidas humanas. También las barras de hierro. *Kingpin* consigue que te sientas incómodo mientras vas matando para poder avanzar (probablemente tiene que ver con el realismo de los personajes con los que te vas topando). Haz lo que tengas que hacer, y si echas a correr entre el tiroteo, pronto te darás cuenta de que estás cometiendo una locura.

Xatrix, los desarrolladores de *Kingpin*, tienen en sus manos un juego que va a marcar una época. La compañía cuenta también con la colaboración del grupo Cypress Hill para la banda sonora del juego. Y quizás también consigan ocupar mucho espacio en periódicos y demás, bajo titulares como «¡PROHIBAN ESTE TIPO DE JUEGOS!», acompañados de comentarios de padres horrorizados, que compraron *Kingpin* para sus hijitos sin darse cuenta de qué iba el juego. Nos corroe la impaciencia.



■ Olvídate de seguir la carretera y lánzate campo a través a por los reforzadores.





■ En el modo Rumble, el jugador que permanece más tiempo sobre la plataforma gana. Como la lucha sumo, pero con camiones.

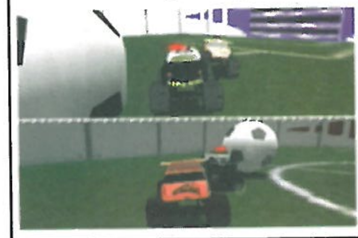




LO MEJOR

Fútbol alternativo

Agárrate a *Monster Truck Soccer*. Es exactamente lo que te imaginas. Golpea el balón gigante hacia la portería contraria utilizando solamente la potencia de tu máquina y tus habilidades como conductor. Vale jugar sucio. El modo para cuatro jugadores promete ser como el modo de batalla de *Mario Kart* pero con goles.



■ Formato: **Nintendo 64** ■ Desarrollador: **Edge of Reality** ■ Editor: **Proein** ■ Jugadores: **1-4** ■ Disponible: **Verano 99**

MONSTER TRUCK MADNESS 64

¡Cuánto barro!

A lo mejor las carreras de camiones que dan en Eurosport son la señal para irse a la camita a dormir, pero deja a un lado tus prejuicios por un momento y verás el potencial que tiene este juego de carreras a lo bruto con paquidermos de neumáticos gigantes.

Que *Monster Truck madness 64* tenga 20 vehículos famosos no va a interesar a nadie que no esté metido en el mundillo del camión. Pero este juego es mucho más que circular por pistas y ya está. El modo de carreras *standard* consiste en que pases por los puntos de control establecidos para ir «fichando». Es recomendable que pilles atajos campo a través, porque así podrás recoger alguno de los seis reforzadores (desde súper saltos hasta reductores de tus oponentes). Aunque todavía queda algo que pulir en cuanto a velocidad y manejo de los camiones en la versión provisional, la diversión multijugador es ya abundante. El modo Rumble hará que intentes mantenerte en la cima de un montículo mientras otros tres camiones prueban de echarte a empujones, y si quebrantas la ley tienes la posibilidad de jugar a policías y ladrones, con camiones policía y todo. Y barro. Barro por todas partes.

La compañía desarrolladora, Edge of Reality (con gente que había estado en Iguana y en Paradigm) ha conseguido un juego en el que se exploran al máximo las capacidades de estos grandes monstruos de la carretera. ¡Viva los camiones!



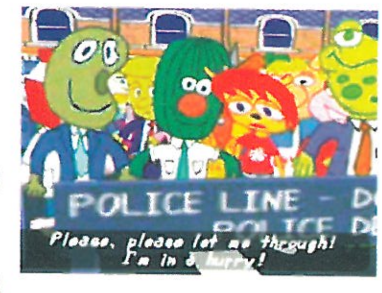


■ Un castor leñador tallará una nueva guitarra para Lammy con su sierra mecánica.



■ Parappa hace una aparición estelar en el modo para dos jugadores.

■ Aquí la tienes. Ésta es Lammy. Courtney Love en versión cordera.









■ Formato: **PlayStation** ■ Desarrollador: **Sony** ■ Editor: **Sony** ■ Jugadores: **1-2** ■ Disponible: **Sí**

UM JAMMER LAMMY

Tócala otra vez, Lammy

Probablemente echarás de menos las sabias palabras hiphoperas de PaRappa y sentirás en el alma que el personajillo canino y su sombrero en forma de judía tengan aquí un papel muy secundario, pero tranquilo. El cambio hacia una música más guitarrera en esta secuela está hecho con la mejor de las intenciones.

Um Jammer Lammy presenta una estrella de la música no tan rechoncha (más bien tirando a escuálida). Se trata de la corderita que da nombre al juego, que toca la guitarra en un grupo de rock alternativo llamado *Milk Can*, junto a Katy Kat y Masan, el ratón que le da a la batería. En lugar de presionar botones del joypad al ritmo de la música para que el perro rapee, esta vez tienes que hacer que Lammy le vaya dando a la guitarra, al ritmo de las canciones.

Por suerte, los personajes y el argumento son tan atractivos y divertidos como en el juego original. Hay siete niveles, empezando por el sueño de Lammy sobre un concierto de Milk Can con la colaboración del fabuloso cantante Chop Chop Master Onion. Entre otras situaciones inverosímiles, te encontrarás tocando con una manguera junto a Chief Piddle, el perro bombero, tendrás un accidente aéreo y un falso embarazo, y conocerás a Paul Chuck, un castor que maneja una sierra mecánica y que te proporcionará una nueva guitarra.

Antes de llegar al concierto que cierra el juego, tendrás ocasión de visitar el infierno. La única manera de escapar de allí es enviando una copia de Lammy, vía fax, a la Tierra (se agradece que, desde *PaRappa*, el diseñador del juego, Massaya Matsuura, y el creador de los personajes, Rodney Greenblat, se hayan desecho de cualquier vestigio de sensatez).

La recompensa por haber llegado al concierto final es el modo para dos jugadores, y volver a jugar vale la pena, ya que llegarás a un modo individual en el que tu protagonista será el mismo PaRappa con nuevas canciones. Pero incluso prescindiendo de esto, *Um Jammer Lammy* tiene el mismo magnetismo que su predecesor. La única pega que le hemos encontrado es que, haciendo hincapié en la música guitarrera, las melodías no son tan pegadizas como las del juego original y en algunos niveles sudarás intentando pillar el ritmo. No será fácil.

LO MEJOR

Conoce a Cathy Pillar

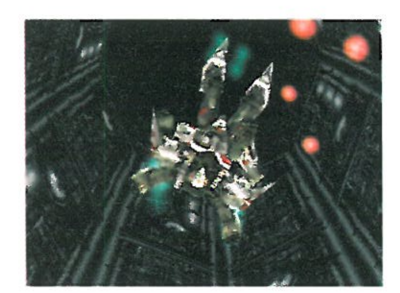
Lo mejor de *Um Jammer Lammy* es el tercer nivel, cuando aparece la enfermera-oruga. Después de pegarse un atracón de pizza impresionante, Lammy cree que se ha quedado embarazada y le da por utilizar sus habilidades musicales para dormir a unos gazapos a ritmo de guitarra. Instinto maternal… Quizá no pueda compararse al nivel de Chop Chop Master Onion con el que se abre el juego, pero puede muy bien convertirse en la parte favorita de mucha gente.





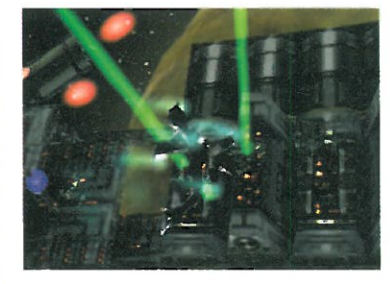


■ **El amor apasionado que los japoneses sienten por los robots gigantes catapultó a Omega Boost al número uno con un misil teledirigido.**



■ **Tus objetivos mecanoides gigantescos explotan en mil pedazos con gran elegancia.**

■ **Aplasta a tu enemigo con esas botas eléctricas.**


LO MEJOR DEL JUEGO:

Los jefes gigantescos

En las películas, el bueno suele enfrentarse con el malo una vez, o a lo sumo dos. La primera vez que se encuentran, el bueno suele tener las de perder, y el malo disfruta de una gloria temporal. Sin embargo, en las películas basta con un pequeño golpe de suerte para que los impolutos ideales del bueno prevalezcan al final y pueda deshacerse de su atacante hasta la siguiente entrega de la saga.

No obstante, en *Omega Boost* nunca te enfrentas con un solo enemigo a la vez. Su animación es excelente, y su diseño cubre hasta el más pequeño detalle, desde la fiereza de los rasgos hasta el último emplazamiento de un arma. Ante la oleada interminable de Star Destroyers y Transformers, puede que la desesperación se apodere de ti. Pero tu enfado no durará mucho, pues a pesar del agobio resulta genial contemplar semejante espectáculo. La única forma de describir a esta maravilla de enemigos es mediante esos adjetivos superlativos de cosecha propia que emplean los jóvenes de hoy en día.



■ Formato: **PlayStation** ■ Desarrollador: **Polyphony** ■ Editor: **Sony** ■ Jugadores: **1** ■ Disponible: **Sí**

OMEGA BOOST

Los reyes del Turismo sorprenden con un shoot 'em up

Motor Toon GP jamás podrá considerarse como un hito destacable en la historia de los videojuegos, y sin embargo Polyphony Digital es una empresa de desarrollo codiciada por muchos. Todo se debe a que Polyphony también es la responsable del genial Gran Turismo y de la tan esperada secuela GT2, que ya está muy cerca, aunque parece ser que ahora han decidido diversificarse un poco. Lo más sorprendente es que su última propuesta es un shoot 'em up. Para que lo entiendas, es como si Steven Spielberg anunciara que su próximo proyecto es el de dirigir una peli de porno blando.

Hoy en día, los jugadores occidentales consideran que los *shoot 'em ups* (y nos referimos a los que centran su acción en naves espaciales que luchan contra todo el universo en general) pertenecen a un género muy pasado de moda. A menudo se piensa que es un género relegado al mundo de los 8 y los 16 bits, por lo que este tipo de juegos se ha convertido en la única reserva de editores marginales, desesperados u optimistas que no se desalientan jamás. Sin embargo, *Omega Boost* es una obra maestra de flamante estética. No cabe duda de que su programación se ha llevado a cabo para satisfacer al mercado japonés, ya que por allí todavía es un género muy apreciado, pero estamos ante un título que realiza todo un ejercicio de estilo innovador.

Por lo tanto, resulta algo irónico que *Omega Boost* se aferre a ideales de la vieja escuela. A pesar de ciertas incursiones típicas de los noventa, como una actualización del hilo narrativo y unos jefes interminables (más que ocasionales), es un *shoot 'em up* puro y duro de principio a fin. Su diseño, pensado para ejercitar mucho más la agilidad de tus dedos que la de tus neuronas, se inspira mucho más en *Afterburner* que, por ejemplo, en *R-Type*. Gracias a su movimiento de 360º, es como el *Panzer Dragoon* de Sega pero descarrilado y exquisito para el ojo educado.

Por desgracia, resulta complicado explicar lo sencillo que resulta jugar a *Omega Boost*. Oleadas atacantes de enemigos se aproximan hacia tu posición desde todos los ángulos posibles. Gracias a una estupenda brújula tridimensional, puedes girar tu nave para apuntar en la dirección de cada asalto, ya sea mediante el D-pad o el stick analógico. Con una serie de rápidas pulsaciones del botón puedes disparar al punto que te indica un objetivo que aparece en pantalla. También puedes optar por «marcar» a tus enemigos si colocas el cursor justo sobre su posición. Una vez hecho esto, puedes disparar misiles teledirigidos (al más clásico estilo *Afterburner*) con el botón adecuado y la victoria está prácticamente asegurada. A medida que se suceden los extravagantes entornos de *Omega Boost*, cuesta no quedar patidifuso ante la banda sonora guitarrera y metronómica. Polyphony demostró con *Gran Turismo* que la cercana a la jubilación PlayStation todavía podía llevar con orgullo esa etiqueta de «próxima generación» que le colgaron en su momento. *Omega Boost*, cuya razón de ser son los efectos visuales, no gozará de tanto renombre, pero es igual de loable. Gracias a una gran velocidad de *frames* y a los apenas inexistentes fallos gráficos que tanto suelen afectar a muchos juegos para PlayStation, este título sirve para demostrar que Polyphony domina a la perfección los entresijos de la maravilla gris de Sony.

Sin embargo, ¿bastará una colección de canciones *indie* y unos gráficos impresionantes para triunfar? Hay algo más, como el hecho de que el juego te devuelve al principio de un nivel cuando mueres por algún descuido. El género de los *shoot 'em up* siempre ha sido muy exigente, pero puede que los jugadores occidentales no estemos preparados para una nueva ración de naves espaciales y tiroteos siderales.

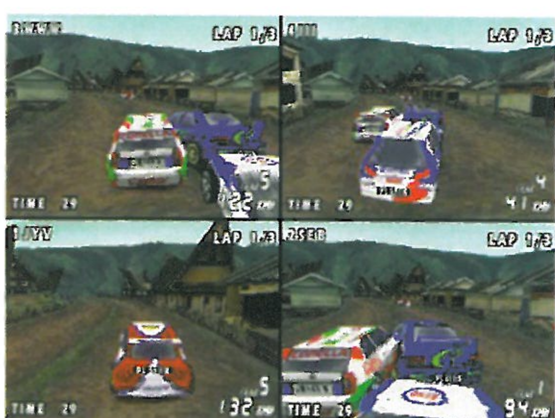
Puede que *Omega Boost*, a pesar de su encanto retro y sus excelencias gráficas, no acabe de entrar con buen pie en el mercado. En *Top Juegos* hemos de admitir que albergamos nuestras reservas.

LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION





■ (Arriba) Aún presenta algún que otro problema de manejo, pero nada en comparación a V-Rally.



■ El modo multijugador es una gozada, por mucho que se pierda riqueza en los detalles.



■ Formato: **PlayStation** ■ Desarrollador: **Eden Studios** ■ Editor: **Infogrames** ■ Jugadores: **1-4** ■ Disponible: **Sí**

V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION

El original juego de rallies para Playstation vuelve con sustanciales mejoras

Se van a cansar alguna vez los poseedores de una Playstation de lanzarse a la aventura detrás del volante en una trampa mortal virtual? Cada mes llega un nuevo cargamento de simuladores de carreras, pero, tras las relativamente pobres ventas del Ridge Racer Type 4, tal vez estemos ante un enfriamiento del fenómeno. Driver es el único simulador realmente original que ha salido este año, pero siempre queda espacio para un buen rally.

Las buenas noticias son que este juego editado por Infogrames y cuyo título remite más a una mejora que a la secuela que teóricamente es, te permite ponerte al mando de un Ford Escort Mexico o de un Mini Cooper, así como al de cualquiera de los dieciocho coches inscritos en el Mundial de Rallies de este año.

La versión original de *V-Rally* fascinaba y frustraba en igual medida. Era realmente un juego en el que te acababan doliendo el trasero y los brazos, y sólo John Toshack, después de echar un ojo al vestuario del Real Madrid, osaría afirmar que la conducción de este simulador era estable. Para colmo de males, intentar tomar una curva cerrada con un Subaru provocaba una frustración descomunal, ya que, a fin de cuentas, lo único que conseguías era convertir tu coche en una cortadora de césped destinada a acabar en la cuneta ruedas arriba. Y no era exactamente que el manejo estuviera mal resuelto, simplemente no tenía nada que ver con el de ningún otro simulador de estas características. Obviamente, éste ha sido un problema que los creadores del juego —los franceses Eden Studios— debían intentar resolver. Para ello han contado con la colaboración de Ari Vatanen, un tipo que ya conoció tiempos de las carreras de rallies pero que aún sigue manteniendo el pulso. Sus consejos han ayudado a darle un toque mucho más real a la conducción. Una simple vuelta estilo paseo con los niños y la suegra por cualquiera de los circuitos que componen este *V-Rally* nos basta para comprobar que estos coches se conducen como en un sueño.

Cuando el original salió hace más o menos dos años la competencia en este campo era más bien pequeña, pero en ese lapso de tiempo Codemasters ha conseguido la pole position gracias al imperioso (no confundir con el caballo de Jesús Gil) *Colin MacRae Rally*. De cualquier modo, esta creación de Eden puede convertirse en favorita de público en menos que Carlos Sainz rompe otro motor a metro y medio de la meta. Visualmente, el juego mejora notablemente con respecto a sus competidores. El diseño de los coches está cuidadísimo (seiscientos polígonos por pieza en el modo de un solo jugador) y las primeras impresiones nos ofrecen unos modelos muy cercanos a los del *Sega Rally 2* para Dreamcast.

Puedes elegir entre Ford, Subaru, Renault, Mitsubishi, Toyota y Paugeot. También Skoda y Hyundai, aunque estos últimos sólo parecen adecuados si tu competidor es tu abuela y le apetece ver el campo. Una vez en plena carrera puedes echar un vistazo al interior del coche para ver qué tal lo llevan el piloto y el copiloto (perfectamente animados) y hasta puedes ver el paisaje a través de las ventanas. A medida que avanza la competición los coches cada vez están más sucios, por lo que si eres un conductor de pulgares disléxicos conseguirás poner el coche rápidamente en su estado natural (muy sucio).

Eden también ha tirado la casa por la ventana a la hora de diseñar los circuitos. Nos encontramos con 92 tramos en más de una docena de países diferentes, incluyendo Finlandia, Alemania, Inglaterra, Francia y Suecia. Eden afirma que hay más de trescientos kilómetros de carretera sobre los que demostrar tus habilidades, con superficies tan diferentes como la nieve, el asfalto o la tierra. A esto añádele una casi infinita variedad de atajos y variables climatológicas y te encontrarás ante el


El modo de diseño de pistas te da la posibilidad de añadir a las sinuosas curvas de Tarmac colinas y acantilados.




Los gráficos iniciales del juego garantizan una agradable entrada en carrera.

simulador de carreras más caro de la historia. De cualquier modo, tal despliegue de medios no oculta del todo las carencias del juego en sí. La verdad es que a ratos ofrece un nivel de excitación similar al de los documentales del *National Geographic*. Hay que decir en favor de Eden que se han esforzado en alejar a este *V-Rally* lo más posible de lo que sería una mera secuela para convertirlo en un juego enteramente nuevo.

Un punto de gran interés es el hecho de que puedas diseñar tu propio circuito a través del modo Track Editor, desarrollando así tu parte más creativa, y luego guardar tus impecables diseños en la memoria del mismo modo que lo podías hacer en *Tommi Makinen Rally*, otro juego con un alto nivel de dificultad.

También hay diferentes opciones de juego: Arcade, Rally Championship, V-Rally Trophy and Time Trial. Arcade, como se supone, es la típica prueba sobre un solo circuito, mientras que el Rally Championship te ofrece la posibilidad de competir contra hasta tres contrincantes. *V-Rally* pone a prueba tu habilidad a través de una serie de circuitos. También nos encontramos con una especie de autoescuela. En ella, cada vez que tumbas uno de los conos estratégicamente colocados sobre la pista recibes un bonito insulto que seguro hará de ti una persona más segura de sí misma, con una mayor autoestima y más capacidad para aceptar los duros golpes de la vida. De cualquier modo, aquí no te ladran con horrible acento escocés como en *Colin Mac Rae Rally*. El juego también te ofrece la posibilidad de ajustar los niveles de dificultad siguiendo las indicaciones de tu copiloto.

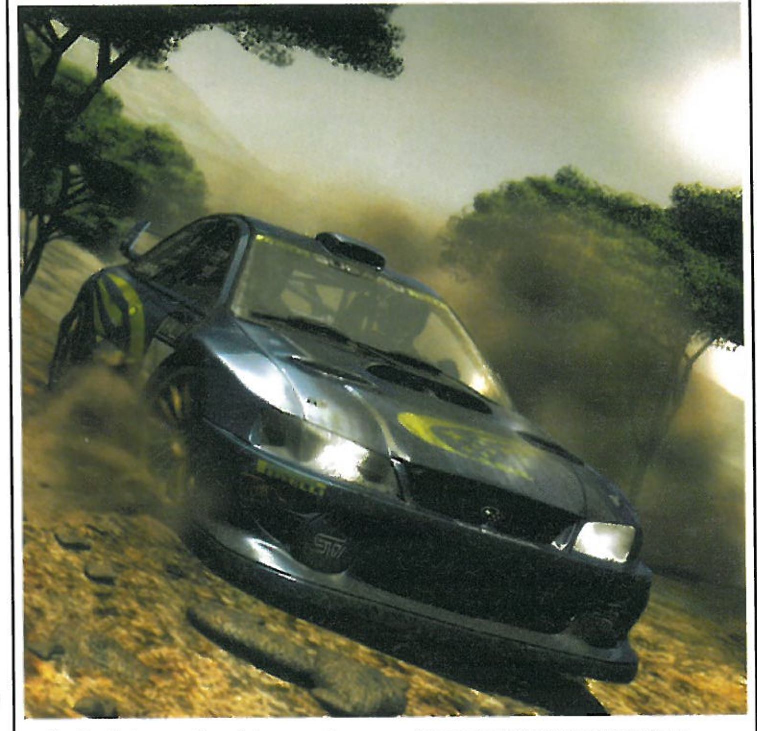
¿Amigos en casa vaciando la nevera y persiguiendo a tu hermana? No te preocupes. Puedes tener entretenidos hasta a cuatro de ellos si tienes una PlayStation con Multi Tap. La pantalla se divide en cuatro, pierdes algo de calidad en la imagen, pero vale la pena en nombre del espíritu competitivo que se genera. En el modo de dos jugadores puedes elegir entre dividir la pantalla horizontal o verticalmente.

V-Rally Championship Edition significa un considerable avance con respeto a su predecesor. Los gráficos y la calidad del manejo están a la altura de *Colin MacRae Rally* y la opción de cuatro jugadores seguro que, como el Ferrero Rocher, triunfará donde vaya. En fin, muy bonito, nos morimos de ganas de verlo en el mercado. Démosle una oportunidad a *National Geographic*. ★★★★



¿QUIÉN LO HIZO?

Conoce al hombre al volante de *V-Rally CE*



Con *Gran Turismo* y su siliconada imagen en el mercado, lanzar un nuevo simulador que no aporte ninguna novedad técnica es buscarse problemas. *V-Rally CE* no tiene por qué preocuparse por esto. Ofrece muchas sorpresas y además te permite contemplar los maravillosos paisajes de esta Europa nuestra a través de la ventanilla de tu coche. Todo esto se lo debemos a Eden Studios. Originalmente creado como una parte más de la estructura de Infogrames, Eden es responsable de la creación de juegos inspirados en cómics como es el caso de *Asterix, Los Pitufos* o *Tintín*, así como del fenomenal para su época *V-Rally*. *Top Juegos* habló con su diseñador jefe, Stéphane Baudet, sobre cómo él y su equipo se plantearon el reto de recrear el mundo de los rallies.

¿Cuál es el aspecto del juego que más os ha preocupado?

Pasamos mucho tiempo trabajando sobre el manejo del coche, ésa fue la parte que más tiempo nos llevó al crear *V-Rally 2*, ya que se trataba de conseguir una mezcla entre juego, realismo, física y optimización de la programación. También nos concentramos mucho en el motor de 3D, que ha sido rediseñado para así llegar al límite de las posibilidades de 3D de la Playstation.

Háblanos sobre los coches clásicos que habéis incluido.

Se trata de algunos de los coches más famosos de los últimos veinte años en el mundo de los rallies. Algunos de ellos, como es el caso del 205 T16, son incluso más potentes que muchos de los que actualmente compiten en el Mundial. La lista completa de estos coches extra no será revelada hasta que el juego salga al mercado.

¿Cuál es tu circuito preferido y por qué?

Hasta ahora, los que más me gustan son los tramos estrechos en el circuito de Córcega y los montañosos en el de Inglaterra.

¿Qué ha aportado el piloto de rallies Ari Vatanen en el proceso de creación del juego?

Hemos trabajado mucho con Ari, que, aunque no esté en ningún equipo oficial este año, aún sigue compitiendo al más alto nivel. Tiene mucha experiencia y es muy bueno comunicando sus conocimientos. Por otra parte, también contamos con la colaboración de tres equipos (Ford, Toyota Team Europe y Peugeot) para desarrollar la parte técnica. Además, tuvimos la posibilidad de asistir a algunos entrenamientos oficiales y así aprender más sobre el modo de conducción de un coche de rallies.

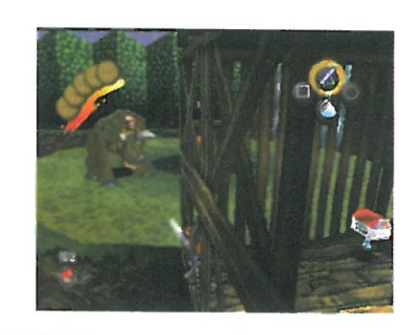
¿Qué te pareció el Colin MacRae Rally?

Me encanta ese juego, pero no creo que sea representativo de lo que es este deporte. Cuando diseñé V-Rally todos en el equipo teníamos la idea de poner sólo un jugador a la vez sobre la pista del mismo modo que sucede en la competición real, pero luego creímos que esto no sería suficientemente atractivo para los jugadores, así que lo cambiamos. ¡Imagínate la cantidad de detalles que puedes añadir a un coche si sólo tienes **que incluir uno en vez de cuatro!**

LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION

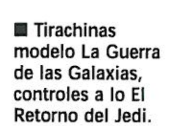






■ Ape Escape, el mejor de los intentos de hacer un Mario 64 para PlayStation.







■ Tirachinas modelo La Guerra de las Galaxias, controles a lo El Retorno del Jedi.







■ Los más incordiantes simios del mundo viven en la selva de Ape escape.

LO MEJOR

Una monería la mar de avanzada

Históricamente, los plataformas de Sony 3D han intentado siempre conseguir un mecanismo de control sensible y eficaz. Al optar por un sistema totalmente analógico, *Ape Escape* parece destinado a satisfacer a los jugadores más experimentados sin por eso frustrar a los más novatos. Tras unas pocas partidas olvidas que estás utilizando los dos mandos en vez de sólo el D-Pad: estás demasiado ocupado cazando y disparando a estos simios tan divertidos como escurridizos.

■ Formato: **Playstation** ■ Desarrollador: **Sony** ■ Editor: **Sony** ■ Jugadores: **1** ■ Disponible: **Sí** ■ Precio: **No disponible**

APE ESCAPE

Alguien está haciendo el mono en las oficinas de Sony

Los monos se vuelven inteligentes, escapan del laboratorio y amenazan con cambiar el rumbo de la historia. Ya lo has oído antes, ¿no? Pero no te preocupes, el remake que Oliver Stone ha realizado de El Planeta de los simios no va a aterrorizar a tu Playstation. Pasado el susto, te presentamos Ape Escape, el último plataformas de Sony en 3D. Ponte las gafas y no hagas el mono.

Lo primero que te chocará de *Ape Escape* son los controles. Se trata del primer juego que requiere un control analógico (preferiblemente Dual Shock), ya que debes usar un mando para el movimiento y el otro para varias opciones de control, como redes, detectores de monos, tirachinas y los importantísimos tranquilizantes. Al principio, esto te parecerá una tocada de narices, pero, a medida que vas entrando en el juego, te darás cuenta de la lógica de esta industriosa división del trabajo. Los niveles más bajos de dificultad te enseñan a arrastrarte, a hacerte el muerto, a nadar, a cazar con red y a disparar, todo en pos de tu último y único objetivo: capturar a estos insolentes monos y devolverlos a donde pertenecen, o sea, al laboratorio.

Aunque a primera vista no lo parezca, cazar a uno de estos feroces monos es realmente complicado. Mientras unos parece que estén atontados o algo colocados, otros dan mayores muestras de inteligencia y concentración y escapan raudos a nada que intuyen tu presencia. A menudo estos bichos se aprovechan de la protección de otras criaturas en una especie de alianza del mundo animal contra el pérfido ser humano. En estos casos, el ataque sigiloso es una opción mucho más acertada que la agresión frontal. Hay ocasiones en las que parece que ya los tienes a tiro, pero la confianza puede ser tu peor enemigo, pues estos simios son rápidos y ágiles (éstas son las ocasiones en las que agradeces el doble control), y tampoco dudan en atacarte antes de que hayas tenido tiempo de atontarlos y pescarlos con tu red.

Todo esta acción animal no tendría nada de particular y no sería ni la mitad de entretenida si no fuera por los monos, una atracción en sí mismos. Cada uno de ellos lleva una especie de faro sobre la cabeza que te informa de cuándo no son conscientes de tu presencia (azul) y de cuándo tu falta de pericia te ha delatado (rojo intermitente). Según la personalidad del simio, al detectarte optará por un ataque frontal sin sutilezas o por regalarte un lecho de pieles de plátano. A medida que avanzas a través de los veinticinco niveles, los monos cada vez se vuelven más desconfiados y cazarlos se hace más difícil. Además, la alianza animal acaba contando con dinosaurios, cangrejos y peces asesinos. La larga duración del juego se debe a que cada vez hay más monos escondidos y lejos de tu alcance, a los que sólo podrás cazar con las nuevas armas que puedes ir adquiriendo.

Parece que finalmente PlayStation ha conseguido un plataformas en 3D del que estar orgulloso. Lleno de originalidad, con un montón de trucos y con el más inteligente sistema de controles hasta ahora visto. Antes de verlo, ya deberías estar aplaudiendo con tus manos peludas. Tómate un plátano. A nuestra salud.

■ No estás trasladando tanques ni soldaditos sobre un tablero; las sangrientas batallas de Braveheart son súper emocionantes y envolventes, aunque también te puedes llevar alguna decepción cada vez que algún clan rival reparte tajos a diestro y siniestro entre tus huestes.



■ Puede que pienses que los bestiales encontronazos entre hordas de escoceses machacándose a espadazos no requieran mucha táctica, pero Braveheart está al tanto en todo momento de la posición de las tropas y de cualquier cambio imprevisible de la estrategia.



■ Formato: **PC** ■ Desarrollador: **Red Lemon** ■ Editor: **PROEIN** ■ Jugadores: **1-2** ■ Disponible: **Julio**

BRAVEHEART

El encanto paisajístico de las Tierras Altas escocesas sacudido por las carnicerías más bestias que puedas imaginar.

No pienses que lo más interesante del juego Braveheart es el boceto a carboncillo del careto de Mel Gibson que aparece en la caja. Sumérjete, metafóricamente hablando, bajo la falda y la gaita tridimensional de sus guerreros clanes escoceses y darás con un juego radical y sólido como pocos.

Braveheart se atreve a fusionar dos de los géneros para PC más celebrados; los combates a tiempo real de juegos como *Command & Conquer* y la estrategia basada en la construcción de imperios de títulos como *Civilization*. Metido en el pellejo de un jefe de uno de los 60 clanes que pretenden el trono escocés, volverás a casa tras sangrientas batallas, que se desarrollan en unas Tierras Altas mapeadas con gran realismo, pasando por pantallas de gestión en las que debes reunir los recursos de tu pueblo, forjar alianzas y espiar al enemigo. Para demostrar lo mucho que ha avanzado el mundo desde aquellos viejos juegos de estrategia que se jugaban sobre mapas hexagonales abstractos, las consecuencias de cada una de tus decisiones se desarrollan en escenas 3-D de una calidad fuera de serie. Puedes ver cómo los lugareños construyen una fortaleza para ti (y también ser testigo de su posterior destrucción por parte del enemigo) y, a continuación, te siguen hacia un parapeto para tender una emboscada a uno de los 16 clanes rivales.

En teoría, el aspecto más envolvente de *Braveheart* es la forma en que incluso la más pequeña escaramuza tiene efectos demoledores en la parte del juego que se basa en el *management* y viceversa. La calidad de los hombres que te acompañan a la batalla depende de forma directa de lo felices que fueran bajo tu mandato, gracias a tu efectividad a la hora de comerciar y distribuir los recursos. Si sufres una derrota, las consecuencias no se limitarána unos cuantos cadáveres en el campo de batalla. Toda tu base económica puede tambalearse por la pérdida de un territorio rico en recursos o la ruptura de una alianza que antes fue muy sólida. También se potencian las escaramuzas políticas, unos tejemanejes que dejan a la actual campaña preelectoral que estamos viviendo a la altura de un anuncio de Pin y Pon. Forja una nueva alianza con los MacDonalds y resultará que acabarán atacándote sus archienemigos (y en su tiempo, también aliados), los McDouglas. Como suele suceder con casi todos los aspectos del juegos, hay un nivel de complejidad estratégica que uno nunca hubiera sospechado que se pudiera alcanzar en la sociedad escocesa del siglo XII, dominada por unos tipos muy chillones armados con enormes espadas.

No hay misiones preestablecidas, por lo que tu camino hacia el trono escocés (y la posterior marcha sobre Londres) depende únicamente de tu habilidad; la increíble progresión que puede seguir tu personaje hace que cualquier otro juego de estrategia a tiempo real corra el peligro de quedar a la altura de esos antiguos soldaditos y tanques de plástico con los que tantos ratos pasamos en nuestra infancia. No te pierdas el análisis completo de *Braveheart* en el próximo número.

LO MEJOR DEL JUEGO:

Qué paisaje tan boni... aargh!

El mecanismo de combate en 3-D a tiempo real de *Braveheart* es súper impresionante. Las batallas pueden llevarse a cabo a diferentes horas del día, en un paisaje de las Tierras Altas que ha sido objeto de un detallado mapeado que aporta un gran realismo. Todo es tan bonito que a uno le entran ganas de ponerse a organizar un picnic, aunque el constante sibilar de las espadas que blanden los bárbaros escoceses basta para pensárselo dos veces. Semejante entorno juega un papel primordial en las batallas, y puedes desplazar la cámara por donde quieras para ver a los clanes enemigos que se esconden tras las colinas. Ve a por ellos y mátalos.



LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



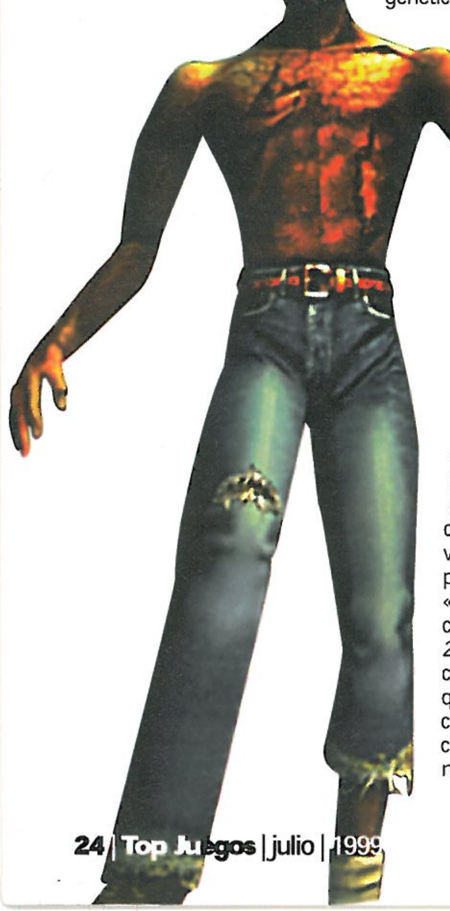


■ La sangre es verde, pero seguro que existe algún truco para volverla roja.

■ Formato: **Dreamcast** ■ Desarrollador: **Sega** ■ Editor: **Sega** ■ Jugadores: **1-4** ■ Disponible: **Sin confirmar**

DREAMCAST

HOUSE OF THE DEAD 2



■ **Increíble la capacidad de transformación de estos zombis: ranas, gusanos... ¡Lo que sea¡**

En Japón está causando sensación. Con lanzamientos de este nivel, el trono de reina de las consolas pronto cambiará de ocupante. ¿Hay alguien en casa? En fin, parece que alguien se ha comido a la familia feliz y la ha substituido por una pandilla de zombis, asquerosos mutantes y curiosidades genéticas varias. ¿Miedo? ¿Quién dijo miedo, habiendo hospitales?, pero lo cierto es que ni el cine *gore* ha sido capaz de producir pesadilla semejante. Tu brújula en este laberinto de horrores es una diminuta pistola de color blanco con la que exterminarás sin piedad, y en cuestión de pocas horas, a toda esta repugnante fauna.

Sega domina como nadie el mundo de la máquina recreativa. Se puede permitir el lujo de mirar por encima del hombro a compañías como Namco y Konami mientras éstas se estrujan las meninges para encontrar la pócima del éxito masivo. De hecho, una parte importante de la competencia aún se desespera por crear algo parecido a *Daytona USA*, un juego que ya tiene sus cuatro añitos. Así que mejor no hablar de la distancia sideral que les separa de maravillas como *Sega Rally 2*, *Star Wars Trilogy* y ésta pequeña joya. Parece que Sega ha dejado temporalmente de desarrollar tecnología de máquina recreativa para centrarse en conversiones a consola como ésta. Así, la versión para recreativa de *House of the Dead 2* es prácticamente idéntica a la de Dreamcast. La expresión «¡es como tener una arcade en tu propia habitación!» cobra aquí pleno sentido. Seguro que *House of the Dead 2* por sí solo es una razón más que suficiente para comprarse la nueva consola en septiembre. Las texturas que reproduce son muy nítidas, el movimiento se lleva a cabo a 60 cuadros por segundo (¡el doble que en el cine!), y la resolución es casi perfecta por el elevado número de píxels que contiene. En definitiva, la máquina de 128 bits de Sega está por encima de toda competencia posible.

Para aquéllos que no conozcan el famoso juego de recreativa, *House of the Dead 2* es un gran juego de disparos. Es una auténtica apología del gatillo indiscriminado, a diferencia de juegos más tácticos como *Time Crisis* y *Virtua Cop*. Aquí las sutileza sobran: se trata de descuartizar y decapitar todo lo que encuentres a tu paso a medida que avanzas automáticamente por la casa y alrededores.

Aun teniendo en cuenta que puedes ir avanzando por los diferentes niveles a base de «continues», *House of the Dead 2* es increíblemente difícil de dominar. Además, está pensado para jugar una y otra vez, ya que su sistema de puntos extra por buena puntería y disparos de *bonus* ofrece múltiples alicientes. Dependiendo de a qué o a quién dispares, el juego te conducirá por una u otra ruta. Por el camino encontrarás a rehenes inocentes a los que en principio no deberías disparar, y luego no digas que no te lo advertimos. El arma con la que se juega es una preciosidad. No es tan aparatosa como la de la máquina recreativa, pero su puntería y solidez son casi tan extraordinarias como las de la original.

Además, *House of the Dead 2* contiene muchos elementos extra: modo arcade, modo original, ocho modos de entrenamiento, ataque al jefe, etc. Está claro que Sega quiere ganarse el calificativo de «dos por el precio de uno» en todas sus conversiones. Pero no es sólo una cuestión de cantidad, ya te decíamos que la calidad de sus gráficos es de las que marcan diferencias. A los escépticos les costará mucho encontrar algo negativo que decir sobre este juego.

■ **Los objetivos de House of the Dead 2 son más fáciles de eliminar si apuntas a la cabeza.**

Deathmatch

Nuestro ránking de los más vendidos mezcla churras con merinas. ¡Viva dadá! ¡Arriba el caos!

Fuente: Centro Mail Tel. 902 17 18 19

PC Top 10

1. Civilization II: Call to power — EA
2. Commandos: Más allá del deber — Proein
3. Falcon 4.0 — Proein
4. X-Wing Alliance — EA
5. Saga: La Furia de los Vikingos — Friendware
6. Resident Evil 2 — Proein
7. Silver — Infogrames
8. Baldur´s gate — Proein
9. Sim city 3000 — EA
10. PC Fútbol 7.0 — Dinamic Multimedia

PSX Top 10

1. Metal Gear Solid — Konami
2. Crash bandicoot 2 (Plat.) — Sony
3. FIFA '99 — EA
4. Ridge Racer Type IV — Sony
5. Gran Turismo (Plat.) — Sony
6. Tomb Raider II (Plat.) — Proein
7. Resident Evil (Plat.) — Virgin
8. Hercules (Plat.) — Sony
9. Cool Boarders 2 (Plat.) — Sony
10. Bichos — Sony

N64 Top 10

1. Mario Kart 64 — Nintendo
2. GoldenEye 007 — Nintendo
3. Zelda 64 — Nintendo
4. FIFA '99 — EA
5. F-1 World Grand Prix — Nintendo
6. Wave Race 64 — Nintendo
7. V-Rally '99 — Infogrames
8. Star Wars: Rogue Squadron — Nintendo
9. Beetle Adventure Racing — EA
10. Turok 2: Seeds of Evil — NSC

Game Boy Top 10

1. Warioland 2 (C.) — Nintendo
2. The Legend of Zelda DX (C.) — Nintendo
3. Bugs Bunny & Lola Bunny — Infogrames
4. Game & Watch Gallery 2 (C.) — Nintendo
5. Sylvester & Tweety (C.) — Infogrames
6. Bugs Bunny Crazy Castle 3 (C.) — Nintendo
7. Super Mario Land 2 — Nintendo
8. Super Mario Land 3 — Nintendo
9. Quest for Camelot (C.) — Nintendo
10. Donkey Kong Land — Nintendo

Top 10 Japón (Todos los sistemas)

1. Densha De GO 2 PSX
2. Um Jammer Lammy PSX
3. Chocobo Racing PSX
4. Gallop Racer PSX
5. Pocket Monster Snap N64
6. Final Fantasy VIII PSX
7. Nintendo All Stars Smash Brothers N64
8. Final Fantasy Collection PSX
9. Monster Farm 2 PSX
10. Million Classic PSX

Top 10 EE. UU (Consolas)

1. Mario Party N64
2. Pokemon Blue GB
3. Pokemon Red GB
4. Yphon Filter PSX
5. The Legend of Zelda N64
6. WCW/n Who Thunder PSX
7. Castlevania 64 N64
8. Silent Hill PSX
9. NBA Live '99 PSX
10. Stars Wars: Rogue Squadron N64

Top 10 G.B. (Todos los sistemas)

1. Championship Manager 3 PC
2. Metal Gear Solid PSX
3. FIFA '99 N64
4. Rugrats CGB/PC
5. Tomb Raider 2 PC/PSX
6. A Bugs Life PC/PSX
7. Star Wars: X-Wing Alliance PC
8. Grand Theft Auto PC/PSX
9. Premier Manager '99 PC/PSX
10. South Park PC/N64



■ Metal Gear Solid se lo come todo.



ME GUSTA EL MUEVE MUEVE...

CINE CLÁSICO Y UNA EXCURSIÓN A TODA PASTILLA POR ALGUNO DE LOS MÁS ABRACADABRANTES RINCONES DE LA ÁMERICA PROFUNDA. Y TODO A BORDO DE UN PODEROSO BOLIDO TIPO SETENTAS. ESO ES DRIVER, **¿QUIÉN DA MÁS?**



PHOTOS: KOBAL COLLECTION, MOVIESTORE, LONDON FEATURES INTERNATIONAL, PICTORIAL PRESS



■ Martin Edmonson, director creativo de Reflections y padre de la criatura.

os coches de este juego están pensados para hacer realidad las fantasías de sus entregados conductores. En la vida real, esto no es así, recuérdalo, pero en la pantalla de cine, los automóviles toman caipirinhas de gasolina sin preocuparse por el precio, van a toda velocidad y te mantienen todo el tiempo con el alma en vilo. Da igual si es James Bond haciendo cabriolas con su Mustang, Michael Caine empeorando aún más, si cabe, el caos circulatorio italiano o Steve McQueen despegando hacia el cielo de San Francisco. El caso es que Hollywood adora los coches.

Y ahora te toca a ti. Reflections, grupo de desarrolladores que tiene su cuartel general en el norte de Inglaterra, ha pasado los últimos dos años desarrollando Driver, un juego de conducción para PlayStation y PC cuyo objetivo es recrear aquellos enormes coches americanos de los setenta y ponerte a su volante. Ha sido duro para los programadores, pero la prueba de su éxito es la enorme cantidad de secuencias que reconocerás en cuanto juegues con él media hora.

Prepárate para el banquete. Estas diez secuencias son de película. Cortesía de Top Juegos y Reflections.

■ John Belushi, impertérrito ante los más feos bañadores de la historia de la moda.

■ De cómo el Golden State de San Francisco se convirtió en circuito de rallies.



■ Bocetos de edificios reales convirtiéndose en modelos en 3D. Próxima parada: Driver.

Granujas a todo ritmo

■ La peli: **The Blues Brothers (1980)**
■ El momento: **Dan Ackroyd y James Belushi perseguidos por una jauría de polis a toda pastilla por las calles de Chicago.**

■ **Un par de huérfanos al volante de un viejo y destartalado coche de policía no tienen por qué ser una amenaza. Pero si esta pareja la forman Dan Ackroyd y James Belushi y les persigue la pasma, la cosa cambia. Las calles de Chicago son su patio de juegos. Todo es posible por un orfanato y las monjitas que se encargan de él; es una misión divina. Driver consigue que te pongas en la piel de Jake y Elwood mientras se juegan la integridad sobre el asfalto. ¿Cómo se lo habrán montado en Reflexions para conseguir semejante** maravilla? Calzar en *Driver* cuatro ciudades norteamericanas auténticas reproducidas con todo lujo de detalles es como meter todo lo que va a hacerte falta en tus vacaciones en una sola bolsa. Misión imposible. Miembros del equipo de Reflections viajaron a los Estados Unidos para tomar cientos de fotografías y grabar miles de cintas de vídeo que luego se usaron para reconstruir edificios y planificar los distintos niveles del juego. "Teníamos que simplificar cada una de las ciudades, por lo tanto nos tomamos algunas licencias artísticas", explica uno de ellos. "Y por lo que se refiere a localizaciones especialmente conocidas, como Los Ángeles, decidimos utilizar los edificios más representativos como eje central y generamos estructuras superficiales para el resto."

El siguiente paso fue crear a partir del material gráfico disponible una serie de diseños tridimensionales de los edificios a reproducir. Después, el editor de niveles se dedicó a conjuntar los diferentes diseños introduciendo objetos adicionales e incluso personajes para hacerlo todo un poco más creíble. "Usé un programa de diseño de niveles que han desarrollado mis compañeros", explica. "Es un programa enorme, pero tuve que aprender a llevarlo y acostumbrarme a mejoras en la versión prácticamente cada semana". Gracias al punto de vista aéreo (que recuerda a *Grand Theft Auto*), el diseñador que se encargaba de crear el entorno del juego podía seleccionar casas y ponerlas donde creyese conveniente.

Era inevitable que al crear un circuito de conducción no lineal tan grande surgiesen montones de problemas técnicos. "En los juegos de conducción normales todo lo que haces es ir dando vueltas y más vueltas", comenta el programador. "En este tipo de juegos, el ordenador hace unas cuantas trampas, ya que conoce de antemano por dónde van a pasar los jugadores. En *Driver*, de todos modos, no tenemos ni idea de en qué dirección van a moverse los jugadores, así que hemos tenido que enseñar al ordenador a estar preparado para todas las opciones posibles".



Smokey & The Bandit

■ La Peli: **Smokey & The Bandit (1977)**
■ El momento: **La patética pila de coches de policía con abolladuras múltiples.**

■ **Bandit y su colega Trans Am eran un par de buenos tipos, con encanto personal y sin grandes preocupaciones en la vida. De hecho, la principal era poner panza arriba el mayor número posible de coches de la pasma. En Driver podrás compartir con ellos este inocente divertimento.**

Tu conducción será tan demencial que ninguno de los que te persiguen será capaz de calcular la distancia exacta que os separa o prever tus arriesgadísimos giros, frenazos y derrapes. Así que irás sembrando tu camino de gloriosas montañas de chatarra con hombrecillos de azul en su interior.

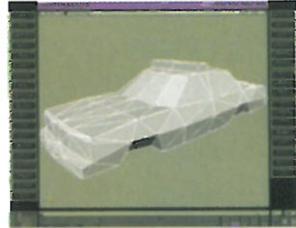
"Lo primero que nos preocupó era el modo de dotar de inteligencia a los policías", explica el jefe de los programadores, "sobre todo porque el espacio de disco que queríamos destinar a esta tarea ya lo estaba ocupando el diseño de los edificios, los coches y las ciudades". Pese a todo, lo consiguieron, y en *Driver* te cruzarás con alguno de los policías más inteligentes que hayas visto jamás.

"En realidad, tuvimos que limitar las agresiones a los coches de la bofia", se ríe, "para que los jugadores tuviesen una oportunidad."

La ruta que siguen los coches de la policía para llegar hasta ti está muy clara en la versión preliminar para PC que vimos en las oficinas de Reflections. Un pequeño mapa en tiempo real sigue al detalle tus erráticos movimientos a lo largo y ancho del circuito. Los polis seguirán rutas basadas en los cálculos que hace el programa para encontrar el modo más rápido de llegar del punto A al B. Y cuando te llegue la mala hora, ya se cuidarán ellos de rodearte. De poco van a servirte tus acrobacias y tus giros de 180 grados. Tus perseguidores no van a andarse con chiquitas.

Por una de aquellas casualidades de la vida, la obsesión por potenciar la inteligencia de los policías acabó dando la idea para otro de los subjuegos de *Driver*. "Aumentamos tanto la inteligencia de los perseguidores que acabamos creando una especie de patrulla de superpolicías en la práctica invencibles", comenta uno de los diseñadores. "Nos encariñamos con ellos y decidimos aprovecharlos para *Survival*, un subjuego de caza implacable."







■ **Haz una maniobra en falso cerca de un coche de la policía y de repente te verás rodeado de luces rojas y azules acompañadas de sirenas.**



Steve McQueen, pasándoselo de miedo.

Bullitt

■ La peli: **Bullitt (1968)**
■ El momento: **Los infernales baches de San Francisco aseguran emociones fuertes.**

■ La escena cumbre en el cine de desfase automovilístico es aquel vuelo de Steve McQueen (todo un fanático de los coches que incluso cedió alguno de los de su colección privada para este rodaje) por una carretera trufada de baches y rampas. ¿Hay alguien que no haya soñado con ser Steve McQueen? Ha llegado el momento gracias a Driver. Como volar sobre las rampas de San Francisco pero sin el como.

Lo mejor de todo es que este recital de aterrizajes forzosos intenta respetar las leyes de la física. "Todos los objetos del mundo *Driver* merecen el mismo tratamiento, los coches, los edificios, el asfalto... Todos interactúan entre sí como objetos físicos reales", dice uno de los científicos del equipo de *Driver*. "No hay *casos especiales* que ayuden a librarse de accidentes mortales o curvas peligrosas. No hemos hecho trampas. Dicho esto, vale la pena aseguraros que el motor del juego se diseñó desde el primer momento para que los coches pudiesen volar."

Aunque parezca mentira, es mucho más fácil controlar estos coches cuando vuelan que cuando simplemente ruedan por el asfalto. Conseguir que no se te desmanden en ningún momento es todo un dolor de cabeza.

"En el aire, sólo la gravedad y la resistencia del viento actúan sobre el coche y esto facilita las cosas. En el asfalto, te enfrentas a todo tipo de resistencias, fricciones y cosas por el estilo."

¿Suspendías física? Pues olvídate de toda esta compleja comedura de tarro y centrarte en lo que importa: exprimir como la más golosa de las naranjas este accidentado circuito de San Francisco.



■ Este tramo, mejor con el estómago vacío.

■ ¿En serio los coches saltan tan alto? A quién le importa lo que yo haga, a quién le importa lo que yo diga...

Fear Is The Key

■ La Peli: **Fear Is The Key (1972)**
■ El momento: **De morros contra la dichosa pila de cajas de cartón.**

■ **Superados los saltos de trampolín, nos falta introducirnos en otra de las modalidades de la conducción temeraria, el choque sistemático contra cordilleras de cartón apilado y chiringuitos de mercado frutero. Esta última opción es la que se practica con particular entusiasmo y acierto en Fear Is The Key, un thriller de los 70 muy maltratado por la crítica. Pero Driver se ríe de los críticos y te prepara un circuito para chuparse los dedos.**

¿Cómo ha hecho Reflections para que las cajas de cartón salgan disparadas con tanta elegancia? Como explica uno de los programadores del equipo, no fue demasiado difícil. "Casi todos los objetos que aparecen en *Driver* son modelos en 3D con propiedades físicas reales, no debe olvidarse. El único truco de la secuencia de las cajas es conseguir que el coche se mueva en la dirección apropiada. Cuando lo has conseguido, todo lo que hay que hacer es aplicar la fuerza direccional a los modelos en 3D de las cajas, que caerán con estrépito."

Así que los artistas de Reflections se han dedicado a crear pilas de cartón lo más atractivas y coloristas que pudieron para que los expertos en física busquen la forma de hacerlas volar espectacularmente. "Tomamos fotografías de cajas y primeros planos del cartón para pegarlos directamente en un cubo en 3D. De hecho, durante todo el desarrollo de *Driver* pasamos mucho tiempo observando objetos de este tipo para ayudarnos a conseguir el nivel de autenticidad que pretendíamos para el juego."

Jugando con *Driver* notarás muchos más ejemplos de amor por el detalle. Dormir no habrán dormido apenas, pero ¿y lo bien que se lo habrán pasado los desarrolladores poniendo a tu disposición un universo tan lleno de divertidos matices? Los coches chocan contra barreras, las basuras vuelan por los aires, las abarrotadas cafeterías sufren las consecuencias de los locos al volante y las hoja caen cuando tu coche golpea un árbol. "Martin incluso consideró la idea de hacer que un coche atravesase unas jaulas de pollos", admite un programador. "¡Hubiese sido divertidísimo!"



■ **Por poco que te pongas, todo puede saltar por los aires en Driver. ¡Mira cómo vuela esa señalización!**

The French Connection

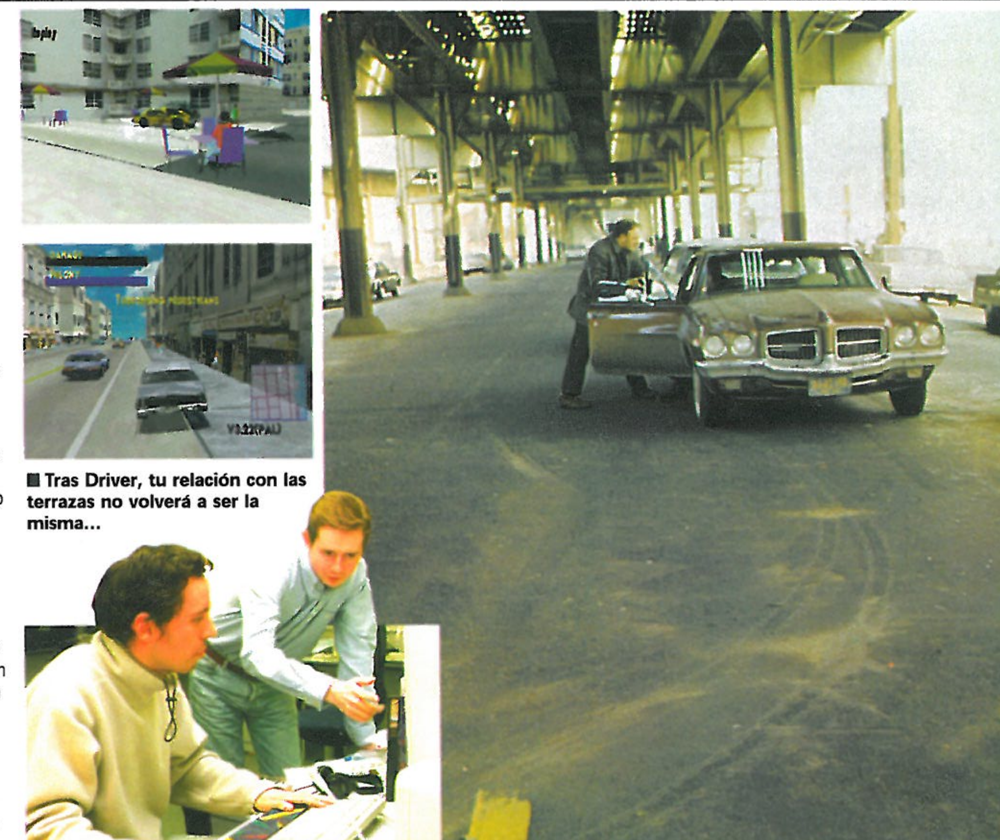
■ La peli: **The French Connexion (1971)**
■ El momento: **Un coche desbocado a punto de cascar los huevos para una tortilla de peatones.**

■ ¿Qué pierdes un tren? Pues lo lógico es acelerar, como haría todo hijo de vecino. Pero es que Gene Hackman no se conforma con eso, se sube a la calzada y pisa a fondo, provocando el compresible pánico de los peatones. Este efecto se recrea con mucho acierto en Driver. Los pobres transeúntes observan, con ojos desorbitados, tus desvaríos al volante del coche. Al verse en peligro, optan por tirarse al agua. Cuando tocas el claxon cerca de una cafetería abarrotada... ¡imagina la reacción de los camareros!

Los programadores de *Driver* parecen estar particularmente orgullosos de los humanos que han diseñado, de los pacientes, ingenuos y asustados ciudadanos que vagaban tranquilamente por las calles de su ciudad hasta que tú apareciste. Aun así, cuentan que han tenido que descartar montones de situaciones. "Me gustaría haberlos visto esperando a que el semáforo se pusiese verde para cruzar la calle", dice uno de ellos. Otro, más sádico él, quería pies aplastados por las llantas y pobres tipos corriendo a la pata coja. Y aun hubo quien quería incluir a un vagabundo perseguido por un coche en un callejón sin salida de los viejos fondos.

Para crear los peatones de *Driver*, los artistas pasaron un montón de tiempo con una cámara de vídeo digital filmando a seres humanos reales mientras recorrían las calles. Estas figuras animadas en dos dimensiones se fueron incorporando al juego. "Queríamos unos peatones en 3D de verdad, pero acabamos utilizando *sprites* en 2D en beneficio de la velocidad", cuenta un desarrollador. "El resultado es que de cerca no es que sean muy guapos, pero como están programados para salir disparados en cuanto ven un coche (es decir, cuando se le acerca a una distancia mínima que hemos prefijado), no se nota mucho." Como resume otro de ellos, "son ellos los que dan vida a la ciudad, para eso están".

¿Fue un problema diseñar este grupo de inocentes bípedos? "Tuvimos que trabajar mucho para que no se pasasen la vida huyendo y saltando", admiten. También tuvieron un problema de tipo técnico que aún hoy no se explican del todo: "Un peatón criminal que huía tras asaltar un banco se lo montó para flotar en el aire sentado. Era divertido al principio, pero luego nos dimos cuenta que íbamos a pasarnos siglos intentando descubrir qué pasaba. Pronto dejó de divertirnos".



■ Tras Driver, tu relación con las terrazas no volverá a ser la misma...



■ Coches de policía: deficiente resistencia.

Gone in 60 seconds

■ La Peli: **Gone in 60 seconds (1974)**
■ El momento: **Salvajes cruces en plena autopista, toda una amenaza para los que van en moto.**

■ Esta peli puede que no te suene, pero dentro de nada llegará a nuestras pantallas un remake protagonizado por Nicholas Cage. La mayor parte de la hora y tres cuartos que dura esta rareza fílmica está dedicada a una persecución por las calles de LA. Un buen modo de descubrir que incluso la velocidad extrema aburre. Una y otra vez, los motoristas que escapan de la ley se ven forzados a girar la rueda y morder el asfalto, o sucumbir ante embestidas que dejan sus vehículos listos para el desguace. En Driver, además, no pasan ni treinta segundos sin que veas como un coche se desintegra. Y, nos preguntamos nosotros, ¿de dónde habrá sacado Reflections semejante parque de coches a punto de ser destruidos?

"Tardábamos dos días en diseñar cada coche, están totalmente basados en fotografías", dice uno de los artistas para PC. "De hecho, los artistas que fueron a los Estados Unidos tuvieron problemas porque los pillaron haciendo fotos a los coches de la poli ¡con los polis dentro! Acabaron dando más explicaciones de las necesarias. Luego tomamos todas las fotos de que disponíamos y nos pusimos a trocearlas y escanearlas para que sirviesen de modelo a nuestras creaciones en 3D. El momento de la verdad llegó cuando los pusieron en los circuitos. "Mostrar los desperfectos de los coches fue muy sencillo, nos bastó con mutilar un poco las imágenes en 3D y cambiar las texturas de los coches", explica uno de los artistas, "y así fuimos capaces de conseguir tres grados distintos de desperfectos en los coches PlayStation y cinco en los PC."

Una vez puestos sobre la carretera, los modelos empezaron a crear problemas: avanzaban a trompicones. Y eso que estaban pensados para resultar rápidos y ligeros, pero, como nos comentan los desarrolladores, «este tipo de problemas prácticos sólo se detecta cuando empiezas a probarlos y a jugar».

El *Sorting*, momento del desarrollo del juego en que se define cómo se disponen físicamente los elementos (para evitar, por ejemplo, que los coches crucen los edificios), fue una de las cosas más pesadas. "Es un tipo de cosa que los jugadores ni se plantean, la dan por supuesta", dice el jefe de los artistas de la versión PlayStation. "No aprecian lo que cuesta que las coses funcionen como es debido. No hablo de virguerías, hablo de cosas que parecen muy de cajón."



Gene Hackman antes de que Clark Kent hiciese de su vida un infierno.



Mad Max

■ La Peli: **Mad Max (1979)**
■ El momento: **Mel Gibson ruge en la distancia. El hombre y su misión.**

■ **Sólo hacen falta un par de cosas para introducirte en el mundo de las aberraciones automovilísticas: un pedal que sepa estar a la altura de tu delirio y un buen motivo para jugarse la vida. El loco Mad, encarnado por Mel Gibson, tiene ambas cosas. Su coche responde y él odia al mundo desde que unos desalmados se cepillaron a su familia. Es un tipo más bien primario, un poco cruel, pero con un sentido del humor negro que nos hace reír hasta la luxación maxilar. En Driver harás el papel de Tanner, un policía secreto que se infiltra en Mobland (Mafialandia) para enchironar a un tal Mr. Big. A medida que completas difíciles misiones te irás acercando a tu objetivo.**

Las misiones te las irán encargando a través de un contestador automático. Son muy variables, desde sencillas excursiones de reconocimiento a transportar cragas de explosivos a un destino específico.

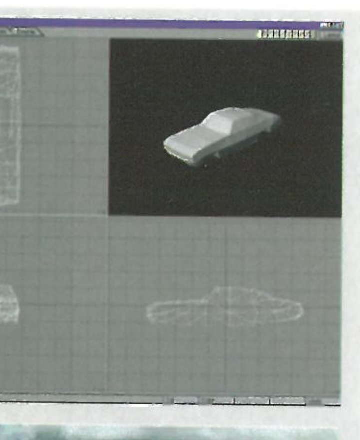
Una buena parte del trabajo se fue en la introducción y en las escenas de vídeo, que mantienen al jugador al corriente de lo que está pasando. "Hay un total de cincuenta y dos escenas de vídeo", dice uno de los artistas de 3D. "En un principio íbamos a usar los propios elementos visuales del juego (como *Half-Life*), pero tras algunos estudios acerca de la viabilidad del proyecto, decidimos utilizar las escenas de vídeo para conseguir más detalle. La mayor parte del guión del juego nos venía dado por adelantado, por lo tanto nuestro trabajo se limitaba a crear el escenario, los modelos y la animación a partir de los bocetos que llegaban a nuestras manos. Eran un poco vagos y tuvimos, por ejemplo, que decidir qué ángulos de cámara íbamos a utilizar y el tipo de planos o los efectos especiales."

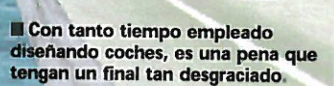
La animación, como casi siempre, fue uno de los principales problemas.

"Tardamos entre un minuto y media hora en producir un simple *frame* de animación", explica otro artista 3D. "Trabajábamos con modelación por generatrices hasta que podíamos disponer de moldes en 3D. Había montones de cosas que había que repetir, porque descubríamos nuevos errores en la versión final." Un programador pasó días diseñando un café para una escena en un bar. "Tantos detalles eran necesarios que incluso los cuadros de las paredes y la etiqueta del ketchup eran importantes", cuenta.

Menos mal que sabrás apreciar tantos esfuerzos...





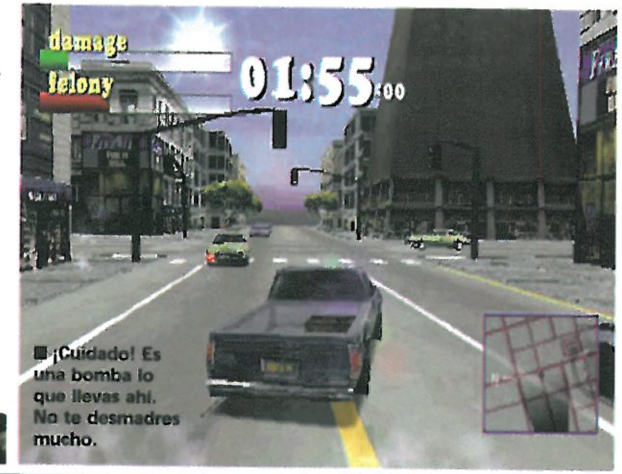


■ Con tanto tiempo empleado diseñando coches, es una pena que tengan un final tan desgraciado.





■ De desarrollador a héroe de videojuego. ¡Vaya carrerón!



■ ¡Cuidado! Es una bomba lo que llevas ahí. No te desmadres mucho.





■ En Driver encontrarás montones de escenas siniestras de este tipo.


La profe de física nunca nos explicó por qué se incendia un cobertizo siempre que un coche lo atraviesa sin llamar a la puerta.

Alta tensión

La Peli: 007: **Alta Tensión (1987)**

El momento: **Bond ataca de nuevo, esta vez al volante de un fabuloso prototipo.**

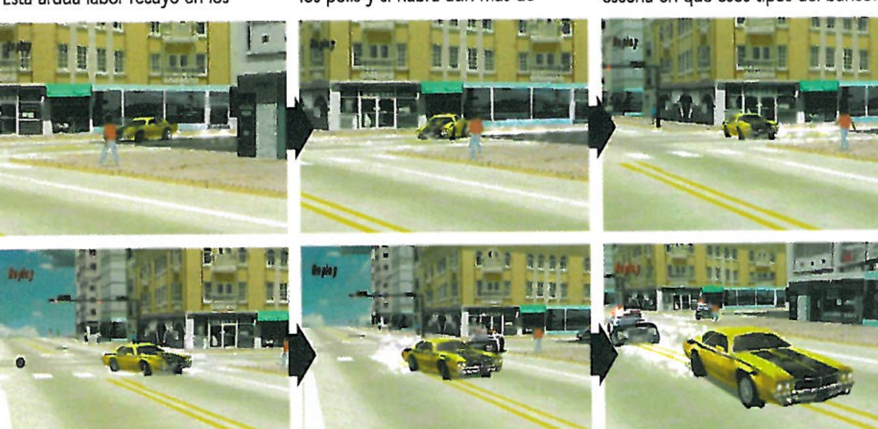
¿No te gusta Timothy Dalton como James Bond? Tú te lo pierdes... En esta redacción sabemos apreciar lo bueno y somos incondicionales del bueno de Tim. Alta Tensión fue el primero de los dos títulos que protagonizó y era, como todas las pelis Bond, una delicia. Ya esté el agente al servicio de su graciosa majestad persiguiendo a un peligroso terrorista o sea el terrorista el que acosa a nuestro hombre, estas películas siempre te mantienen anclado a la silla y casi al borde del colapso nervioso. Driver consigue que te metas completamente en el pellejo de James Bond, aunque uno de los artistas admite que: "las persecuciones fueron una de las cosas más difíciles de hacer. Decidir en qué momento se podía decir con toda tranquilidad que habías perdido del todo de vista el coche era complicado".

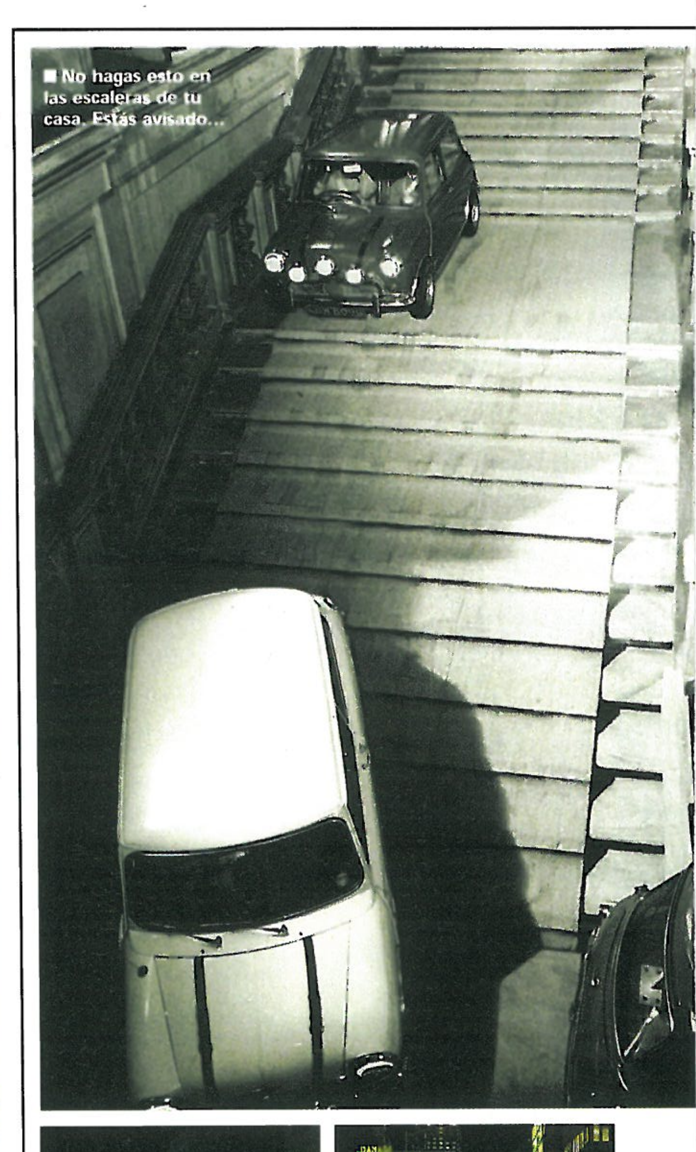
Esta ardua labor recayó en los desarrolladores de misiones de Reflections, que tuvieron que crear y coordinar todos los coches y objetos controlados por computadora para hacer posible una misión satisfactoria. Tener que seguir al dedillo las indicaciones de un completo guión, con casi tantas páginas como *Top Juegos*, fue "una tarea bastante más fácil de lo que nos esperábamos", nos dice uno de los creadores de esta pequeña maravilla, "aunque, a menudo, era yo el que encontraba los problemas del juego y tenía que dar las malas noticias a los programadores en forma de listado de errores".

En fin, mejor nos explicáis cómo lo hicisteis.

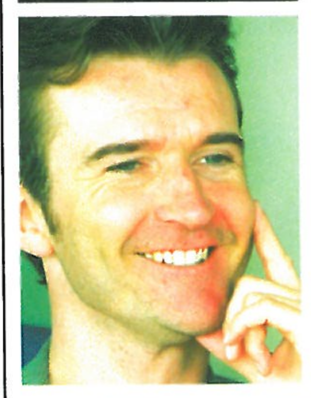
"Cuando le había echado una ojeada a la idea de la misión, por ejemplo, pillar a los criminales en medio de un atraco a un banco y llevarlos a casa, necesitaba poner a punto las condiciones en el código del juego. El límite del tiempo, la posición desde donde salía el coche del jugador, la localización que el jugador tiene que alcanzar para acabar la misión, cuándo aparecen los polis y si habrá aún más de ellos... Todos estos factores tenían que ser decididos y probados por mí mismo y los *testers* de Reflections y GT. Había también «eventos especiales» que nos preocupaban, como lo que pasaba cuando lo criminales abandonan el banco justo cuando haces tu aparición triunfal. Llegué incluso a obsesionarme con el ángulo de cámara usado en la escena en que esos tipos del banco."


Poco a poco, la noche cae sobre la ciudad.


¡Uno! ¡Dos! ¡Uno! ¡Dos! ¡Errrr! ¡Izquierda! ¡Errr! ¡Derecha!


No hagas esto en las escaleras de tu casa. Estás avisado...


Los coches que no son de polis están siempre en el lado oscuro y salvaje.



Todo el mundo sonríe en Reflections. ¡Por fin se ha acabado Driver!

The Italian Job

■ La Peli: **The Italian Job (1969)**
■ El momento: **La Tierra dará vueltas, pero nunca tantas como el coche en el que intentarás sobrevivir sorteando todo tipo de obstáculos.**

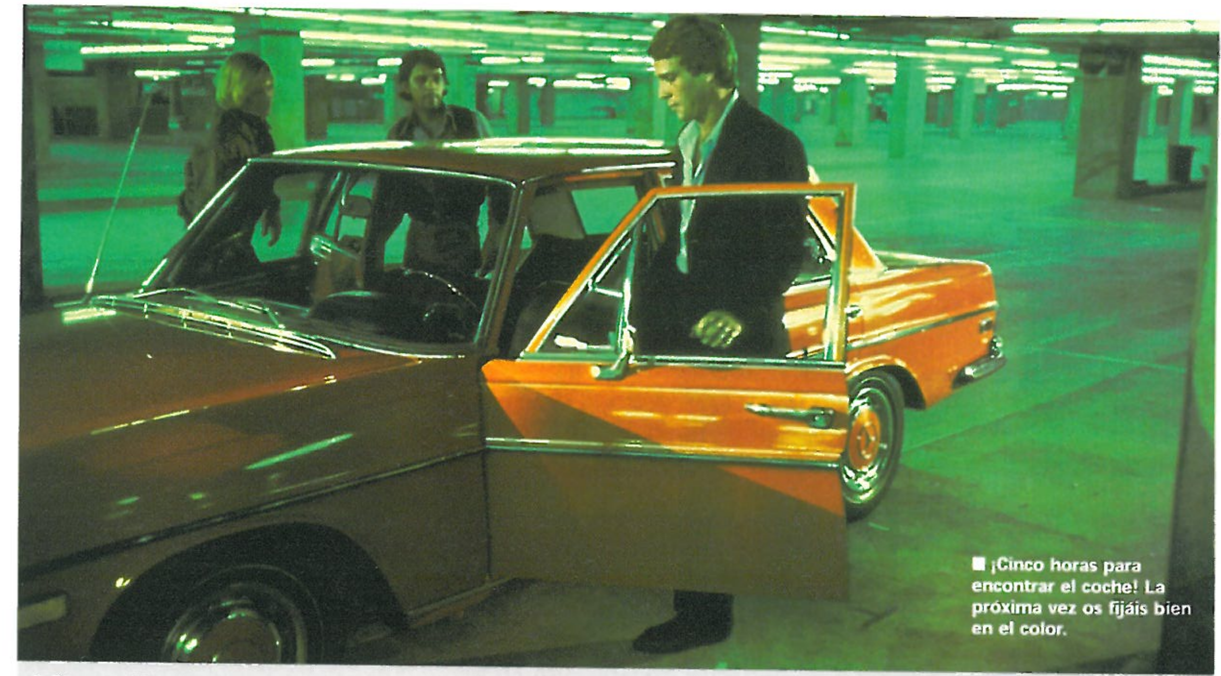
■ Este clásico británico de polis con Minis (los coches, no las faldas) es un intruso en Driver, que recrea los Estados Unidos de los setenta. De todos modos, tiene en común con el resto del juego el énfasis en evitar las colisiones y hacer todo tipo de florituras al volante. Los pequeños vehículos de The Italian Job serpentean por las calles europeas creando innumerables problemas a transeúntes y resto del tráfico rodado.

"¡Hay tantas cosas que se pueden hacer con los coches de *Driver*!", se entusiasma uno de los programadores. "Al ser americanos, su tamaño se acerca bastante al de las ballenas, pero derrapan y giran con facilidad y, además, tienen una personalidad y nervio de los que carecen los coches europeos. Es por eso que hemos animado a la gente a probar cosas, a experimentar desde el primer momento. Queremos que conozcan el coche, que lleguen a dominar ese freno de mano que ayuda a hacer giros de lo más espectaculares."

La experiencia previa de Reflections con *Destruction Derby* les ha sido de gran utilidad, pero la extraordinaria maniobrabilidad de los coches de *Driver* fue difícil de conseguir: "La física del motor fue el mayor problema", confiesa un programador. "Cómo y dónde debíamos aplicar fuerzas como la resistencia del viento o la fricción y de qué modo íbamos a conseguir incorporar de forma natural este tipo de variables al juego, todo contribuyó a que nuestra tarea fuese muy pero que muy complicada." Podían pasarse horas trabajando en un efecto determinado, sólo para descubrir que "tan pronto como empezabas a prepararlo y tocabas algo, otro dispositivo por ahí empezaba a hacer cosas raras y lo liaba todo de nuevo".

"Íbamos para adelante con lo de la fricción y la gravedad y fue divertido tener el control de todo un pequeño universo dentro de una máquina", dice un experto en física de Reflections, "pero casi todo en *Driver* es correcto desde un punto de vista científico. Creo que el conjunto funcionaría en la vida real." Martin Edmonson está encantado con los resultados. "Ser capaz de conducir a lo bestia controlando los derrapes con ayuda del acelerador es uno de los efectos de los que estoy más orgulloso."





■ ¡Cinco horas para encontrar el coche! La próxima vez os fijáis bien en el color.

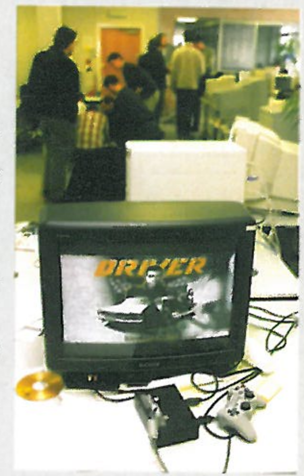
The Driver

■ La Peli: **The Driver**
■ El Momento: **La primera vez que pruebas el coche en el garaje.**

■ En esta extraña película, Ryan O'Neal es el conductor (traducción del título de la película) y no conocemos su nombre. En una de las primeras escenas, destroza un inmoralmente caro Mercedes Benz en un garaje subterráneo. Coloca el CD de Driver en su sitio y la primera misión aparecerá ante tus ojos. En ellas verás a todos tus empleados y sabrás exactamente lo que eres capaz de hacer en ese garaje subterráneo. ¿Preparado? Giros de 360° y todo tipo de disparates a tu disposición. Genial, pero vete con cuidado, si te cargas el coche te vas a casita.

"Es un fragmento que nos gusta mucho", dice un programador. "La idea de conducir un coche por un recinto cerrado es refrescante." Como muchos de sus compañeros en el equipo de Reflections, manifiesta su decepción por no haber podido incluir en el juego algunas de sus ideas. "Hubiese sido bonito ver estallar las ventanas del resto de coches aparcados en el garaje", se queja, "pero la tecnología no alcanza, aún, para construir un coche por piezas, es decir, con las ventanas o las puertas como entes individuales. Con la PlayStation 2 es probable que las cosas cambien. Para mejor, claro."

El apartado del garaje fue también divertido de resolver para los programadores, que estaban agotados tras tanto trabajo exhaustivo de reconstrucción de grandes áreas y ciudades al aire libre como hay en *Driver*. Uno de los trucos que más utilizaron para que el juego fuese rápido es el de la oclusión, que consiste en asegurarse de que el motor del juego no pierde tiempo en dibujar formas que luego quedan escondidas detrás de otras o que no quedan a la vista. "En un principio dejamos de dibujar todos los techos de los edificios para que el juego fuese más rápido", explica un artista, "pero luego nos dimos cuenta de que en el modo replay (*repetición*) era posible variar el punto de vista de la cámara y verlo todo, excepto los techos, porque no estaban."



■ No podrás dejar de jugar.



■ La intro: empiezas tomando un coche "prestado".



Driver 2: el regreso

■ Nuestra insaciable búsqueda de información acerca de Driver nos llevó a hablar con prácticamente todos los miembros de Reflections. Además, se nos ocurrió preguntar a cada uno de ellos qué hubiesen añadido al juego de haber sido posible (ya sabes, la falta de tiempo, de potencia, de capacidad de almacenamiento...). ¿Por qué? Porque puede ayudarnos a imaginar cómo será la secuela, que saldrá para la PlayStation 2. Aquí tenías un anticipo de lo que puede llegar a ser Driver 2...

Por los aires

Podrás ir a tu aire (literalmente, es decir, por los aires) por los puentes y los retorcidos recorridos de las autopistas norteamericanas (ésas llenas de bucles).

Curvas a manta

El diseño de *Driver* se parece al Eixample barcelonés, todo calles rectas. En la secuela habrá algunas curvas de lo más interesante.

Más acrobacias

De hecho (y no lo olvides), estos chicos de Reflections ya están trabajando en otro juego de conducción en el que se hará hincapié en las acrobacias y piruetas.

Más IA para los polis

Si en esta entrega los polis eran casi de premio Nobel, en la próxima no tendrán nada que envidiar al mismísimo Bill Gates.



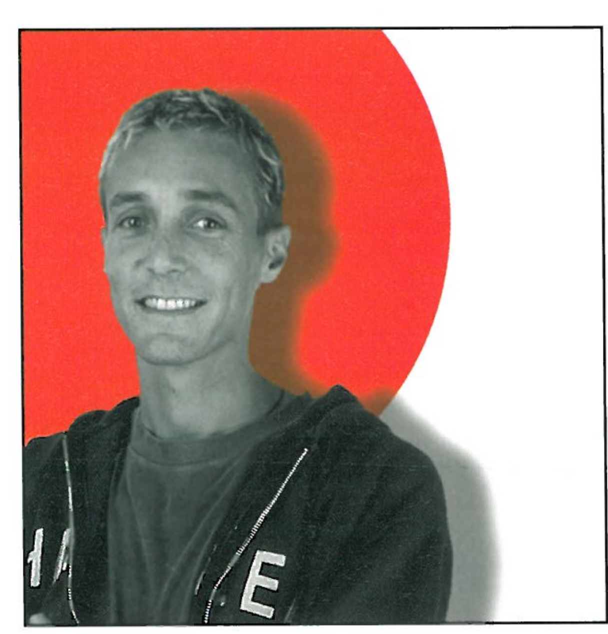
■ Promoción Driver de Reflections. Cansados, pero pletóricos.

Modo dos jugadores

Limitaciones técnicas han hecho imposible que este juego incluya un modo para dos jugadores, pero en *Driver 2* tal vez tengas la oportunidad de aplastar despiadadamente a tu mejor amigo. Crucemos los dedos.

Infiltrados

Tres hombres, una misión: informar de los entresijos de la industria de los videojuegos. Son los columnistas regulares de Top Juegos. Más te vale prestarles atención.



CRÓNICAS TOKIOTAS

Jason Brookes

Los japoneses se convierten en paparazzi de Pokemon.

De todos es conocido que a los japoneses les encanta hacer fotos. Y no sólo delante de la Sagrada Familia o El Escorial. Captan en papel el mismo instante en que el camarero les sirve la comida sobre la mesa del restaurante, e incluso hay algunos que hacen fotos de otras personas que a su vez también están haciendo fotos; increíble pero cierto. Y luego están los típicos perversos que se dedican a esconder una Nikon minúscula bajo la taza del aseo de las señoritas y luego... bueno, ya te puedes imaginar lo que hacen con esas fotografías.

Todo este plomazo de introducción sirve para explicar el mucho menos interesante pero no por ello menos extraño fenómeno de la fotografía en los videojuegos. Todo comenzó con *Pilotwings*, para N64, juego en el que podías fotografiar algún paisaje para, *a posteriori*, analizarlo y otorgarle una puntuación. Pues ahora, Nintendo, que fue la responsable de *Pilotwings*, acaba de diseñar un juego que desarrolla única y exclusivamente este concepto. Se llama *Pokemon Snap*, es la última entrega de la exitosa saga de *Pocket Monsters*, y en breve llegará a las tiendas europeas.

¿Para qué nos vamos a gastar una pasta en un equipo de fotografía cuando podemos encontrarlo en un juego?

En *Pokemon Snap* debes meterte en el pellejo de Tohru, un aspirante a fotógrafo del National Geographic, al que le han encargado la misión de captar instantáneas de los Pokemon (antes conocidos como Pocket Monsters, unos personajes de dibujos japoneses rarísimos pero encantadores) en su hábitat natural. Armado con un carrete de 60 fotos, el supuestamente desconcertado Tohru recorre la Isla Pokemon en un buggy haciendo fotos a diestro y siniestro; de vez en cuando también se ve obligado a persuadir a estos tímidos bichejos para que salgan de los matorrales con tentadores pedazos de comida.

Tras una jornada agotadora, un tipo llamado Profesor Oak juzga la calidad de las fotos y a continuación debes guardarlas en tu Pokedex, un álbum en el que puedes incluir un pie de foto en cada instantánea. «Aquí tenemos el bicho azul de los ojos saltones; lo pillé en el momento en que hacía sus necesidades en la playa Pikachu», y cosas por el estilo. Sin embargo, lo mejor de todo es que los colegiales japoneses pueden guardar sus cuatro fotos favoritas en una tarjeta de memoria para N64 y acudir con ella a una tienda especializada para que se las impriman en pegatinas.

Sí, ya sé que el juego de fotografía de Nintendo está muy bien para los niños, y como mínimo desarrolla su parte creativa, pero hemos de tener en cuenta que muchos de los pasatiempos que ven en la pequeña pantalla no los asimilan en la vida real. Así pues, ¿para qué nos vamos a gastar una pasta en un equipo de fotografía cuando podemos encontrarlo en un juego y entretenernos de lo lindo viéndolo en la tele? Como era de esperar, en Japón ya hay recreativas de este tipo por la calle para que la gente se deje la calderilla. Taito también se apunta a esta moda de los hobbys y ha lanzado *RC de Go!*, un estupendo simulador de coches por radio control en el que pueden competir hasta cuatro jugadores a la vez. El mando tiene la misma pinta que un radiocontrol de verdad, y su manejo es exacto; por suerte, el juego no permite que tu coche se pase la mitad del día atascado en la valla metálica del vecino. Menos mal.

Pero este título tan peculiar no es nada extraño si lo comparamos con el último artilugio japonés que acaba de llegar a las tiendas de todo Tokio. El Puku Puku Este se parece a uno de esos juegos tipo Pocketstation PDA o Tamagotchi pero, de hecho, es un instrumento para calcular la cantidad de grasa que uno tiene en el cuerpo (seguramente, el peor regalo que le podrías hacer a tu novia). Su funcionamiento es muy sencillo. Primero te pide tus estadísticas personales, y a continuación una débil corriente eléctrica recorre todo tu cuerpo para determinar el exceso de equipaje seboso que llevas. Ya sabemos que los apartamentos japoneses, con la superpoblación que padecen, son más pequeños que una caja de cerillas pero, ¿seguro que no hay espacio ni para un espejo de modo que puedas ver si te sobran unos quilitos o si deberías rebajar esos michelines perturbadores? Hasta el mes que viene, *sayonara*, amigos.

■ Jason y Neil se fueron hace poco a practicar el Snowboard durante sus vacaciones, y Jason estuvo perdido en la montaña durante 36 horas seguidas. Neil todavía se parte el pecho cada vez que lo recuerda.





CONSEJOS

Neil Jackson

La vida da muchos bandazos a este diseñador de juegos.



Bienvenidos a este fascinante y arriesgado viaje llamado La Industria del Software. Altura mínima del afortunado: un metro, ochenta centímetros. No saquen nunca las manos de los bolsillo. No se pongan de pie. Las personas con problemas nerviosos, cardio-respiratorios o incapacidad para sobrevivir a largos periodos de pocos ingresos, será mejor que consigan un trabajo bien remunerado como corredor de seguros en una firma afianzada.

Últimamente no paro de jugar a *Rollercoaster*

Tycoon. Quizá juego demasiado. La verdad es que empieza a afectar a mi propia visión del mundo real. Pero es divertido. Lo cierto es que, en estos momentos, mi vida laboral se encuentra justo en la parte baja de la pendiente más pronunciada de la montaña rusa. Pero son cosas que pasan de vez en cuando, así que no me preocupa demasiado. En realidad me la pela, me la refanfinfla, me importa un cara... Creo que me estoy pasando.

Si ya has leído otras veces esta columna ya sabrás que el negocio del software a veces es como un viaje alocado. Se rige por la razón; se trata de un mercado de bienes de lujo, es un animal que está de moda, pero todavía es joven. Como tal, siempre está expuesto al azar, la suerte puede cambiar de un día para otro, como cambia la mentalidad de un adolescente. Ahora mismo, por ejemplo, parece estar estrangulándose a sí mismo, como mínimo en Europa.

Por lo que he oído, Psygnosis South West está a punto de cerrar de sus puertas. Es una auténtica locura. Los más cínicos se preguntan si no será porque hay gente que no quiere que un equipo creativo se esté tocando las narices hasta que no disponga del kit de desarrollo de la PlayStation, que no aparecerá hasta finales de año. No me extraña.

Y otra gran empresa de entretenimiento británica (de cuyo no quiero acordarme) ya está trasladando sus operaciones de desarrollo a los Estados Unidos (despiden al personal local para contratar a personal nuevo en yanquilandia), con lo que una de las compañías europeas de software con mayor prestigio y solera está a punto de desaparecer para siempre. Estos americanos son la repera; como los japoneses se dedican a arrebatarles las grandes compañías cinematográficas, ellos contraatacan e invaden Europa para acabar con todas nuestras empresas de software. El pez grande que se come al chico.

Por lo que se refiere a mi situación, la cosa se está poniendo cruda en Binary Asylum. Llevamos meses y más meses esperando con ansia unas negociaciones prometedoras con una compañía editora para firmar un contrato que nos asegure más trabajo. De momento ni siquiera necesitamos dinero para empezar a crear; por otro lado, nuestro estimado banco estaría encantado de hipotecarnos hasta las cejas si le presentáramos un legajo con la firma estampada de una editora potente. Pero el acuerdo no llega, y al paso que va me parece que no llegará nunca.

El problema en el cuartel general de la editora parece ser el mismo, sólo que en este caso, nuestra editora se está fusionando con otra, y creo que el resultado va a ser el equivalente en software al saqueo de la biblioteca de Alejandría o, para hablar en plata, al genial golpe del Dioni en un furgón de seguridad. Todos los proyectos van a la basura, toda la basura va a parar a nuestras mesas de trabajo y, mientras tanto, nuestros derechos para juegos fluctúan entre las diversas entidades que pretenden fusionarse. El resultado es un desaguisado tal que esto parece Médico de Familia invadido por las hordas de Acción Mutante. Como es de suponer, no hay empresa editora que, ante semejante marasmo de acontecimientos, cuente con una cartera de proyectos futuros definida, y para más inri tanto el personal como el presupuesto está siendo objeto de una revisión de órdago. Por lo tanto, se entiende que los problemas de los desarrolladores les importen lo mismo que a mí la clasificación de la 3ª Regional de tenis de mesa de Ceilán.

Así pues, el futuro está ahí afuera, con un nuevo editor y un nuevo proyecto. Un reducido grupo de irreductibles a los elementos está dando los últimos toques a *Star Trek: New Worlds*, y cada día rezan todas sus oraciones para que el dinero no se agote antes de completarlo. Mientras tanto, el equipo más impaciente de Binary sigue a la zaga como un buitre, esperando la mejor ocasión para clavarle el pico a algo nuevo y, si puede ser, interesante. Cada editor se decanta por unas ideas, elige lo que más le gusta de la lista de posibles juegos del equipo, o sugiere nuevos usos para nuestros motores de juegos. Toda una cacofonía de ideas emergentes, muchas de ellas conflictivas, y que debemos tomar en serio, que acaban en pruebas, nuevos conceptos de jugabilidad y más gastos, tanto de dinero como de tiempo. Las dos cosas más preciadas y escasas en estos tiempos.

Cuando leas estos, ya sabré si Binary Asylum ha conseguido remontar la cuesta y vuelve a rodar sin problemas por la montaña rusa, o si definitivamente se ha parado en vía muerta y ha fracasado en su intento por crear una empresa con un solo equipo que pretende lanzarse al estrellato con su propio esfuerzo, acabando un juego para empezar inmediatamente con otro. Parece fácil en teoría, pero en la práctica es muy complicado.

La gravedad de nuestra situación empeora día a día, ya que cada vez hay menos dinero y los compañeros empiezan a asustarse. Mientras tanto, la inercia de las empresas de software sigue siendo la misma de siempre. Si al menos pudiéramos utilizar nuestra gravedad para hacer que su inercia tomar la dirección adecuada... Quizá si vuelvo a jugar otra vez con *Rollercoaster Tycoon* pueda dar con la respuesta. Puede que un *looping* con rizo de 90° sea lo que estoy buscando.

■ Neil sigue trabajando en Binary Asylum y espera que se le aclare el futuro. Si quieres saber más sobre el inseguro mundo del negocio de los videojuegos, contacta con él en backscreen@techno.demon.co.uk





AMERICAN EXPRESS

Chris Charla

Una locura nueva e inesperada invade los Estados Unidos.



Saludos desde California, centro neurálgico del desarrollo de videojuegos en los Estados Unidos. ¿Sabéis cuál es la plataforma que corta el bacalao en estos momentos por estas tierras? Si creéis que es el PC estáis equivocados. Si decís que la PlayStation yo respondo que no. ¿La Dreamcast? Más quisiera. Tal vez sea la PlayStation 2, pero ni siquiera esta. A ver, di que es la Game Boy. ¿Has acertado? En parte, ya que para ser exactos, estamos hablando de la Game Boy Color.

Nintendo está vendiendo Game Boy Colors a un ritmo que apenas si tiene tiempo de importarlas desde la otra orilla del pacífico, mientras los juegos en blanco y negro de la Game Boy se venden tan bien como siempre, es decir: no se venden. Sin embargo, coloca el logo de la Game Boy Color en la caja y te la quitarán de las manos.

Mientras la mayoría de desarrolladores hablan de innovación y del siguiente paso, la realidad pura y dura demuestra que los desarrolladores, al igual que los editores, lo que buscan es el dinero. Y ahora mismo, la que hace dinero es la Game Boy. Mientras que para desarrollar un título de PlayStation, PC o Dreamcast hace falta un equipo de entre 10 y 30 personas y un año y medio de desarrollo, un juego para la Game Boy Color puede producirlo una persona en seis meses. Añade un par de personas al equipo y reduces el tiempo a la mitad. El desarrollo completo del juego puede costar unos 40.000 dólares, justo la mitad de lo que suele avanzar un editor, por lo que el proyecto ya se puede considerar un éxito justo en cuanto se pone en circulación el primer cartucho o empiezas a ingresar derechos.

Lo malo es que la Game Boy Color incorpora una tecnología que ya tiene doce años y no hay muchos desarrolladores que todavía sean capaces de escribir el código ensamblador que se necesita para realizar un juego decente para Game Boy Color. Pero por desgracia, eso no parece ser un impedimento. Las empresas de desarrollo trabajan a destajo para sacar juegos de Game Boy Color mientras el mercado todavía esté fresco; y mientras algunos, como Digital Eclipse o Hasbro, contratan a programadores con experiencia con el código Assembly y sacan provecho de las nuevas funciones de la pequeña maquinita para crear títulos excelentes (*Joust/Defender* de Midway es un buen ejemplo), la mayoría se dedica a producir el tipo de juego que uno esperaría encontrar en una Game Boy.

En los Estados Unidos ya hemos tenido tiempo de sobra para comprobar el efecto de la novedad que supuso el color para la Game Boy, por lo que a la hora de elegir un título para la maquinita, hay una serie de consejos que han corrido de boca en boca y que todo el mundo parece seguir. Pasa de los títulos que funcionan tanto en la Game Boy normal como la de color, ya que lo único que hacen es poner tinta de colores sobre lo que ya existía anteriormente en blanco y negro y no aprovechan el nuevo modo de «doble velocidad» del sistema (que acelera el procesador hasta unos impresionantes 2MHz). Sin embargo, hay algunas excepciones: *Frogger*, *Joust/Defender* y *Moon Patrol/Spy Hunter* son compatibles pero también muy buenos (casi todos son juegos de puzzles). No obstante, por norma general, lo mejor es optar por la nueva hornada de títulos exclusivos para la Color, tales como el juego de rallies *Top Gear Pocket* (que incorpora un cartucho vibrante diseñado para la ocasión) o *Klax*. Menos mal que Nintendo acaba de anunciar que no fabricará más títulos compatibles con la consola en blanco y negro; tres hurras por ellos.

Llegan épocas doradas para los creadores de títulos para la Game Boy Color en los Estados Unidos; los proyectos se suceden con tanta rapidez que parece que estemos de vuelta en la era Spectrum; anuncian un proyecto y a las tres semanas ya está en la calle. Y eso está muy bien, porque los juegos portátiles son muy divertidos. Pero lo malo es que cuando se tiene tanta prisa por sacar juegos, el producto sufre un bajón de calidad, y por eso hay que ir con mucho ojito; si piensas que se trata del tipo de juego que no funcionaría bien en la Game Boy tradicional (*Mortal Kombat*), lo más probable es que siga sin funcionar.

■ Chris es director de la revista americana Next Generation, la publicación sobre juegos más respetada de los USA.





LOS VIDEOJUEGOS

Tras 20 años de larga espera, la nueva entrega de Star Wars llega a las pantallas de cine españolas el próximo 20 de agosto. Coincidiendo con el estreno de la película, dos nuevos juegos se lanzarán al mercado, para que afrontes tú mismo La amenaza fantasma. Un reportaje especial Top Juegos.

La cámara se aleja ofreciendo una panorámica del inmenso espacio. Las estrellas brillan en la lejanía. Mientras llegan a tus oídos las primeras notas de la banda sonora de John Williams, tus ojos siguen las letras blancas que van apareciendo en la parte inferior de la pantalla, para perderse luego, despacio, por el cosmos. El texto reza así:
«El caos rige en la República Galáctica. Los impuestos sobre las rutas comerciales hacia sistemas galácticos lejanos son objeto de disputa. La Federación Comercial, instituida por la República, se ha convertido en una autoridad de poder económico-militar.

El pacífico planeta de Naboo se niega a unirse a la Federación. En consecuencia, sufre el bloqueo de naves mortíferas. A petición del Congreso de la República, el Canciller Supremo envía dos caballeros Jedi a Naboo, en un último y desesperado intento por evitar el conflicto...»

Una nave irrumpe en la pantalla, en un maravilloso primer plano; la música alcanza un emocionante *crescendo* y, entonces, empieza *La amenaza fantasma*, primer episodio de la nueva saga de *Star Wars*, ya en los cines norteamericanos y de próximo estreno aquí. Así empieza, también, uno de los dos videojuegos actualmente en fase de desarrollo en los Estados Unidos, basados en la película y que se prevé lleguen al mismo tiempo que ésta.

Los dos juegos son *La Amenaza Fantasma* (en formato PlayStation y PC), un título de aventuras y acción que sigue la trama de la película, y *Star Wars Racer* (para Nintendo 64, PC y previsto para PlayStation y Mac a finales de año), un juego de carreras ambientado en la secuencia de la carrera de cápsulas de la película. ¿Que nunca has oído hablar de la carrera de cápsulas? No temas; de ahora en adelante oirás hablar mucho de ella.

Dos juegos muy diferentes, llamados a un mismo destino: el éxito.

La Amenaza Fantasma está diseñado para que los jugadores revivan la película, pero como protagonistas. Sin embargo, el protagonismo se alterna entre cuatro personajes distintos a medida que avanza la historia: Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn (el mentor de Obi-Wan), la reina Amidala y Panaka, el capitán del Ejército de la Federación. En tu búsqueda, viajas en una nave de la Federación Comercial —la escena del principio de la película—, desde el verde mundo de Naboo hasta la superficie del planeta de Tatooine, el hogar de Anakin Skywalker, y al final hasta Coruscant, la capital galáctica. Hay 12 localizaciones en total, y ante ti desfilarán 200 personajes recién salidos de la película. *La Amenaza Fantasma* reproduce voces y música reales y escenas de vídeo cinematográficas, todo ello por cortesía de Industrial Light and Magic. El objetivo principal de LucasArts es que sientas que realmente estás *allí*.

Al principio, la perspectiva de la acción es en tercera persona: un poco como en *Tomb Raider*. Luego la cámara se acercará o alejará rápidamente de la acción, para poder así ofrecerte una sensación cinematográfica del desarrollo del juego y permitirte que des abasto con las acciones que debes realizar. Tanto si estás conduciendo un tanque flotante como intentando repeler algún ataque de androides enemigos, la cámara se mantendrá contigo.

El juego combina acción y aventura. A veces estarás luchando con espadas de luz o disparando fuego láser; en otras ocasiones tendrás que usar los poderes mentales del caballero Jedi o conducir los mismos vehículos que aparecen en la película. Pero no todo se reduce a espada y chulería. LucasArts se ha marcado como prioridad la incorporación del diálogo con los personajes, así como algunos puzzles de difícil resolución. Podrás escoger y utilizar objetos, algunos de los cuales te serán útiles en fases posteriores del juego. El ritmo al que transcurre la aventura también cambiará a medida que el juego avance.

Aventuras y tramas paralelas harán que te desvíes del camino trazado por la película. Después de que los soldados androides ataquen la Ciudad de los Ladrones, por ejemplo, una madre te pedirá que le ayudes a encontrar a su hijo. Tendrás que escoger —como corresponde a un sabio caballero Jedi— entre aceptar o rechazar la misión. ¿Aceptas su petición por una mera cuestión de honor? ¿Otros asuntos más urgentes requieren tu atención?

■ Los famosos soldados de las tropas de asalto imperiales que aparecían en las versiones anteriores de Star Wars no se ven por ningún sitio. Recuerda que ahora se ha retrocedido 30 años en el tiempo; por lo tanto, los únicos que a menudo saldrán chamuscados con tu espada de luz serán los maléficos soldados androides.

■ Las versiones para PC y PlayStation de La Amenaza Fantasma han sido desarrolladas de forma idéntica, en cuanto al contenido. Los gráficos del formato PC, sin embargo, están a leguas de distancia del formato PlayStation.

■ Gran parte del juego de La Amenaza Fantasma implica saber desenvolverte con el inventario y tener aptitud para la diplomacia. Si alguna vez has jugado con Grim Fandang, no te sentirás perdido.

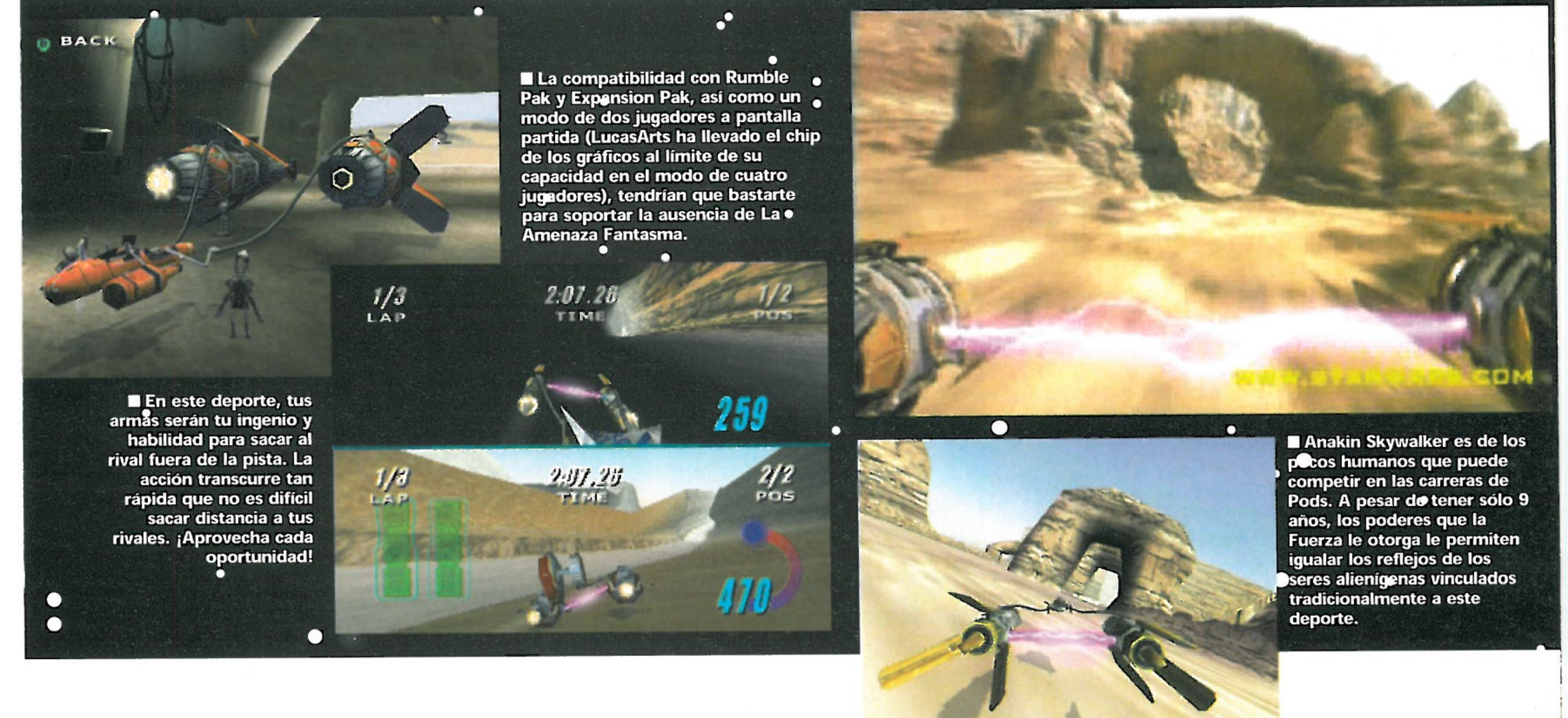
Tu decisión afectará de forma decisiva tu búsqueda.

También se respira realidad en otros aspectos del juego. Incluso la acción más intrascendente puede tener consecuencias importantes. Desenvaina tu espada de luz en Mos Espa Ba, por ejemplo, y a los clientes no les sentará nada bien. Camina por una tranquila calle, mientras agitas tu espada y la gente te preguntará molesta: «¿Y a ti qué te pasa?».

Te sonará complicado, pero no hay nada que temer. LucasArts sabe muy bien que si hay alguna oportunidad de que un juego se venda como churros entre los no iniciados es precisamente ahora. Por lo tanto, la compañía se ha asegurado de que incluso el patoso de tu tío pueda caer en la tentación y jugar. Ahora es más sencillo que nunca, pues un solo botón controla todos los movimientos de la espada de luz. Aunque también se podrán realizar 15 ataques diferentes pulsando una combinación de botones y bajo cronómetro, cualquier novato (o no tan novato con una copa de más) será capaz de salir airoso del combate, gracias a que la dificultad de los escenarios se adaptará a la capacidad de cada uno en todo momento (parece que los programadores de LucasArts han inventado un nuevo alcoholímetro).

¿Y cómo se resuelve todo esto? «En una lucha con espada de luz de proporciones colosales», según lo califica un programador de LucasArts. ¿Resistiremos la espera?

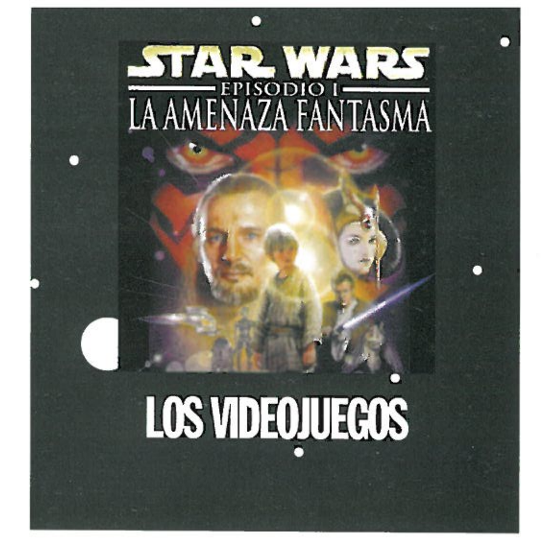
Star Wars Racer es un juego de estilo totalmente diferente, basado en el deporte de las carreras de cápsulas introducido en La Amenaza Fantasma. En el fondo, no es más que un juego de carreras para «meterle caña», al estilo de WipEout. Imagínate la escena de la carrera de aurigas en Ben-Hur, pero con aire intergaláctico. En la película, sin embargo, se da a entender que las carreras de Pods son un pasatiempo poco digno y clandestino (o sea, para minorías). El juego empieza con una escena importada directamente de la película: con un Jabba the Hutt renderizado y en tiempo real, actuando de maestro de ceremonias de la Boonta Eve Classic Race, que tiene lugar bajo los rayos de los soles gemelos del planeta de



■ La compatibilidad con Rumble Pak y Expansion Pak, así como un modo de dos jugadores a pantalla partida (LucasArts ha llevado el chip de los gráficos al límite de su capacidad en el modo de cuatro jugadores), tendrían que bastarte para soportar la ausencia de La Amenaza Fantasma.

■ En este deporte, tus armas serán tu ingenio y habilidad para sacar al rival fuera de la pista. La acción transcurre tan rápida que no es difícil sacar distancia a tus rivales. ¡Aprovecha cada oportunidad!

■ Anakin Skywalker es de los pocos humanos que puede competir en las carreras de Pods. A pesar de tener sólo 9 años, los poderes que la Fuerza le otorga le permiten igualar los reflejos de los seres alienígenas vinculados tradicionalmente a este deporte.



■ La versión para PC de La Amenaza Fantasma es la que tiene mejor pinta.

Tatooine. Allí tienes la posibilidad de escoger un personaje (de entre 21, el joven Anakin Skywalker incluido), las prestaciones de tu cápsula Pod y la carrera, que puede celebrarse en 24 circuitos de ocho planetas diferentes (algunos con un recorrido virtual de unos 100 Km.).

Los Pods son unas naves propulsadas por dos motores a reacción que alcanzan unos 600 km./h a escaso metro y medio del suelo. Se trata de un deporte que sólo pueden practicar los más ágiles y valientes. En realidad, y fiel al argumento de la película, Anakin es de los pocos humanos que participa, pues los poderes que la Fuerza le otorga, y que él desconoce poseer, le compensan con unos reflejos de los que otros humanos carecen. No hay armas, de modo que la victoria se decide en la pista (donde acostumbrarte a tu Pod es vital), según tu habilidad para navegar y tu capacidad de reacción ante un terreno que cambia cada dos por tres. Durante una carrera pueden abrirse atajos, hay que escapar a la lluvia de meteoritos e incluso tendrás que evitar los ataques de los Asaltantes de Tusken; Además, el constante cambio del ancho de la pista, de llanuras a pasos angostos, te hará saber que la táctica y la ubicación son primordiales.

¿Hasta qué punto son buenos estos juegos?

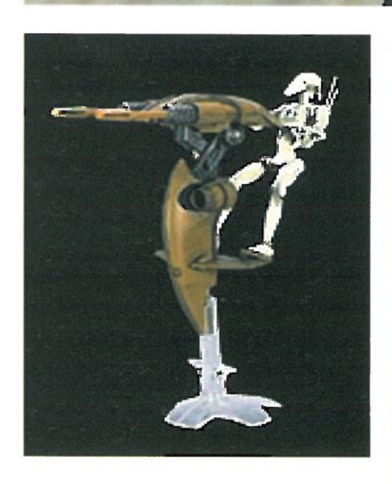
Seguro que, después de ver la película, videojugadores de todo el mundo querrán conducir un Pod o empuñar una espada de luz. Ahora bien, bajo la bandera de *Star Wars*, ¿están los juegos a la altura de la película?

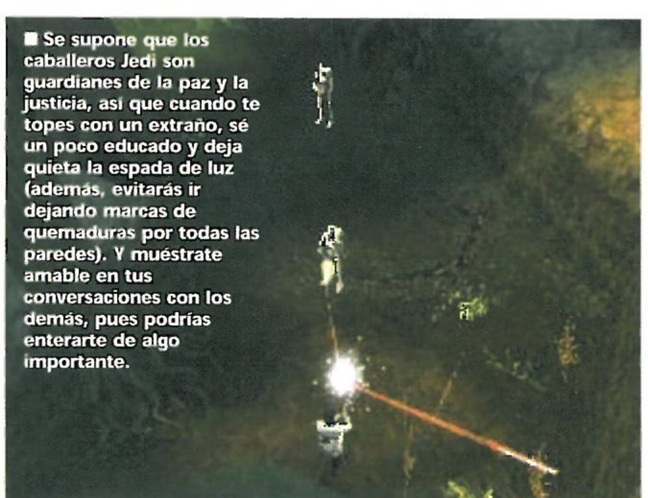
Como suele suceder con los juegos de carreras —futuristas o no—, *Star Wars Racer* será un éxito o un fracaso dependiendo de si la secuencia de la carrera de Pods cautiva a los jugadores del mismo modo que lo hace la secuencia de la nave de Luke volando por la trinchera de la Estrella de la Muerte. LucasArts está convencida de que lo hará.

La Amenaza Fantasma parece destinada a recrear, en la medida en que un videojuego es capaz de hacerlo, el ambiente cinematográfico en el que los jugadores desempeñan el papel de héroe. La jugabilidad para no iniciados podría ser preocupante, porque lo simple corre el riesgo de caer en lo superficial. De todos modos, LucasArts ha dispuesto de tres años y una infinidad de medios a su alcance para corregir ese posible riesgo.

Top juegos pone toda su fe en que lo van a lograr.

■ ¿Peli o juego? Los gráficos son un portento.





■ Se supone que los caballeros Jedi son guardianes de la paz y la justicia, así que cuando te topes con un extraño, sé un poco educado y deja quieta la espada de luz (además, evitarás ir dejando marcas de quemaduras por todas las paredes). Y muéstrate amable en tus conversaciones con los demás, pues podrías enterarte de algo importante.

Nº 5 ya a la venta



¡¡¡REGALO!!!
viste tu consola
con nuestros
adhesivos R4



George nos dijo: «Yo filmo una película y vosotros creáis juegos; hagamos lo necesario para que tanto la película como los juegos tengan éxito».

Steve Dauterman nos habla de The Phantom Menace

Steve Dauterman

Éste es el hombre que se ha encargado de llevar Star Wars Episodio 1: La amenaza fantasma al mundo de los videojuegos. Tiene en sus manos el destino de todos los jugadores del universo.



uál es el sueño dorado de los programadores de videojuegos? Quizá trabajar en Quake Arena al lado de John Carmack, el jefe de id software. O tal vez tomarse un té con Shigeru Miyamoto de Nintendo. Pero, probablemente, la mayoría preferiría trabajar en los nuevos juegos de Star Wars. Pues vaya, habéis tenido mala suerte, programadores: Steve Dauterman, de LucasArts, os ha quitado el puesto. Y no parece que quiera dejarlo.

¿Cómo empezasteis a trabajar en estos juegos?

Hace tres años que empezamos a crear los juegos de *Episodio 1*. Por aquel entonces, aún no sabíamos nada del argumento de la película. Sólo que la acción estaría situada unos 30 años antes que la de *Star Wars* y que se narraría la historia de los comienzos de Anakin, pero nada más. Nos reunimos con George (Lucas), pero él sólo contaba con un esquema general. Aún no había terminado el guión.

¿Sabíais ya que la película se titularía La amenaza fantasma?

No. Durante este tiempo hemos denominado a estos juegos con el nombre clave «Zanzíbar», porque no teníamos idea de cómo habría que llamarlos.

Entonces, ¿cómo supisteis qué tipo de juego había que diseñar?

Le preguntamos a George si tenía pensada alguna escena que pudiéramos transformar en videojuego. Una de las primeras ideas que nos comentó fue la gran secuencia de carreras en cápsulas. Preso del entusiasmo, nos describió algo parecido a *NASCAR*, con la diferencia de que, en esta versión, habría gigantescas naves jet que volarían a mil por hora sobre los planetas alienígenas. Y nosotros le dijimos: «¡Eh, fantástico! De ahí podremos sacar un juego magnífico.»

Seguramente, esperáis que esa escena tenga tanto impacto como la persecución en la zanja que aparece en Star Wars.

Sí, eso es lo que esperamos. La carrera en cápsulas ocupa una buena parte de la película, y además contiene hechos muy significativos. Pero queda la posibilidad de que, una vez se haya estrenado *Episodio 1*, el público se interese más por otra escena o personaje en los que ni siquiera hayamos pensado. Algo parecido a lo que ocurrió con Boba Fett: ¿a quién se le habría ocurrido que acabaría por convertirse en personaje de culto? Tenemos que probar suerte.

Todo eso por lo que concierne a Star Wars Racer. ¿Y qué me dices de ese otro juego que se titula The Phantom Menace?

Empezamos con *The Phantom Menace* después de que nos mandaran el guión de la película. Lo leímos y dijimos: «Bueno, ¿cómo vamos a hacer el juego?» Queríamos crear un juego que narrase el argumento de la película y sabíamos que necesariamente tendría mucha acción. Pero también nos propusimos aprovechar nuestra experiencia en los juegos de aventuras tradicionales.

Entonces, este juego debe de funcionar a un ritmo más lento que Star Wars Racer...

Sí, desde luego. La película abunda en escenas de acción, pero también se centra en el desarrollo de los personajes, sobre todo durante la primera mitad del metraje; se ha trabajado mucho con los vínculos que unen a Obi-Wan y a Qui-Gon. Por ello, hemos aprovechado la oportunidad de estructurar *The Phantom Menace* en torno a los personajes y el diálogo. Hasta ahora, los personajes de nuestros juegos se limitaban a pilotar sus X-wings.

¿Cómo habéis podido diseñar esos niveles en que los jugadores cambian de personaje?

The Phantom Menace sigue el argumento de la película. Empieza con Obi-Wan y Qui-Gon, y luego se desvía hacia los sucesos que están viviendo Anakin y la reina, y así sucesivamente. Hemos intentado que los niveles tuvieran cierta coherencia con el carácter de los personajes. Así, los niveles protagonizados por la reina se pueden centrar en una evasión, más que en una batalla estelar.

¿Os habéis sentido muy limitados al tener que ceñiros al argumento de la película?

Hemos tratado de mantener cierto equilibrio. Aunque el Obi-Wan de la película no aparezca en ningún momento disparando rayos, George nos ha dado permiso para que sí lo haga en el juego. George entiende muy bien que a nosotros nos toca ampliar el mundo que él ha creado. Nos dijo: «Yo filmo una película y vosotros creáis juegos; hagamos lo necesario para que tanto la película como los juegos tengan éxito».

¿Así que tenéis libertad para saliros de la película?

Sí. Te voy a dar un ejemplo. George había hecho dibujar varias toneladas de naves para la carrera de cápsulas, y no todas aparecen en la película. Pero nos dijo que, como él mismo había aprobado esos modelos, podíamos emplearlos en el juego.
Por ello, contamos con un buen número de pequeñas criaturas y objetos que no aparecen en la versión final de la película pero que, de todos modos, figuran con pleno derecho en el universo de *Star Wars*. La firma de George los autentifica.

¿Ha habido algún momento en el que John os dijera: «no, eso no lo podéis hacer»?

George se mostró inflexible en un detalle: Obi-Wan y Qui-Gon no podían aparecer siempre en actitud agresiva, porque los caballeros Jedi son guardianes de la paz, no agresores. En la película, suelen aparecer luchando a la defensiva, y George quiso que el juego reflejara ese hecho. Como consecuencia, hay niveles que no se resuelven sólo con masacrar al enemigo.

Entonces, ¿podéis añadir elementos nuevos, siempre que os mantengáis fieles al «espíritu» de Star Wars?

Eso es. El otro día estábamos discutiendo si tenía que verse mucha sangre, y si se podía admitir que uno de los personajes cortara en pedazos a otro con el sable láser. Uno de nuestros programadores había ideado un nivel en el que el jugador podía amputar las extremidades del enemigo y la pared quedaba cubierta de sangre. Pero estudiamos el caso y todo el mundo dijo lo mismo: «Esto no encaja en *Star Wars*». Y no lo incluimos en el juego.

LucasArts es famosa por sus juegos de «apuntar y hacer clic», como por ejemplo Grim Fandango. ¿Por qué nunca habéis hecho un juego de Star Wars de ese estilo?

Lo hemos discutido muchas veces. De hecho, empezamos a desarrollar uno, pero al final no nos convenció. Ese esquema en el que el personaje debe buscar la «pieza A» para encajarla con la «pieza B» tiene muy poco que ver con *Star Wars*; Siempre lo hemos visto así. Aquí tenemos gente muy brillante que ha creado juegos de aventuras muy buenos, y no nos habría costado nada crear algo y decir: «Éste es nuestro juego de 'apuntar y hacer clic' basado en *Star Wars*», pero creemos que no funcionaría bien. De todos modos, como *Episodio 1* se centra mucho en los personajes, contamos con una buena oportunidad para desarrollar un juego de aventuras. Creo que al final lo haremos, siempre y cuando alguien presente un buen guión de juego.

¿Por qué los juegos para consola de LucasArts siempre parecen inferiores a los juegos para PC?

Casi todos los miembros de nuestro grupo de desarrollo proceden del ámbito del PC, y por eso trabajamos mejor en este medio. Además, siempre hemos disfrutado inventando juegos complejos, más elaborados, que tal vez no sean lo más adecuado para las consolas. Pero no nos ocurrirá lo mismo con la PlayStation 2.

Os debe de encantar vuestro trabajo...

Por supuesto (sonríe). Todos los que trabajamos en las divisiones de Lucas sabemos que *Star Wars* es algo muy especial. Queremos tomar a nuestro cargo ese algo especial. Los fans quieren que lo tomemos a nuestro cargo. Ése es nuestro punto de vista. Tenemos algo muy especial bajo nuestra responsabilidad, y no queremos echarlo a perder.

La amenaza fantasma

■ *Star Wars Episodio 1: La amenaza fantasma* se estrenará en España a finales de juli. En el reparto estelar, contamos con Ewan McGregor en el papel del joven Obi-Wan Kenobi (seguramente, es el primer papel en el que no pierde los pantalones); Liam Neeson encarna a Qui-Gon Jinn, el maestro Jedi de Obi-Wan Kenobi; Jake Lloyd aparece como un Anakin Skywalker de nueve años, y Natalie Portman figura como reina de Coruscant. Samuel L. Jackson es Mace Windu, un influyente maestro Jedi, y el titiritero Frank Oz regresa con su Yoda. Sin olvidar, por supuesto, a los favoritos de siempre: R2-D2 y C3PO, ni a Jabba el Hut.

La película narra la infancia de Anakin Skywalker (el padre de Luke), anterior a su transformación en Darth Vader. La acción transcurre en Tatooine, el planeta-capital galáctica de Coruscant (emplazamiento de un antiguo templo Jedi) y en el mundo verde de Naboo. El clímax de la película consiste en un espectacular duelo con sable láser entre Obi-Wan y el nuevo supervillano Darth Maul. «Es un duelo de proporciones épicas», nos ha comentado un buen conocedor de LucasArts.

El terror de la escoria

¿Hasta el gorro de babear ante las posaderas de Lara? Tenemos la solución a tu hastío. Se llama D'arci Stern y es la nueva mujer bandera del mundo virtual. Y conste que esta moza está aquí por algo más que la talla de su sujetador. No nació entre sabanas calientes, todo se lo ha ganado a puñetazo limpio.



Es oficial. La arqueóloga pija de senos superlativos ha pasado de moda. Tres entregas casi consecutivas de Tomb Raider, acompañadas de un despliegue mediático sin apenas precedentes que ha puesto verdes de envidia a los mismísimos creadores de Mario y Sonic, han hecho que el jugador medio esté ya un poco harto de Lara Croft. Pero su ejemplo ha cuajado, y los creadores de videojuegos hacen todo lo posible para incluir hiperrealistas mujeres diez en sus nuevos lanzamientos.

D'arci Stern, la estrella del ambicioso Urban Chaos de Mucky Foot y EIDOS tiene poco que ver con Croft. Ella es la primera heroína negra de la galaxia virtual, un genuino producto de los bajos fondos de Chicago que malvivía en las calles mientras Lara aprendía latín en la universidad.

Su hoja de servicios impone respeto. Siendo una adolescente, vio como su padre, policía él, era asesinado en cumplimiento del deber, y lo mismo pasó más tarde con su hermano mayor. Ella ha recogido el testigo, y sobrevive a duras penas entre el caos urbano sacando partido a su instinto. Es la mujer policía más expeditiva y eficaz del departamento.

Si juegas asumiendo el papel de D'arci (en vez del poli duro, Roper McIntyre) te verás inmerso en una trama que implica enfrentarte a un grupo de desechos sociales obsesionados con el fin del milenio. Para ellos, encontrar un taxi la Nochevieja del año 2000 será el menor y el último de los problemas de la Humanidad. Al principio del juego, D'arci lleva una rutinaria vida de servidora del orden. Atrapa a carteristas, ladrones de coches y ese tipo de cosas en una ciudad en 3D. Poco a poco va descubriendo casos de corrupción en los que están implicados algunos de sus superiores. Así que empieza a colaborar con civiles bienintencionados, investigar todo lo que puede y repartir, de paso, un número inmoderado de mamporros.

D'arci tiene una muy buena cualidad: puede conducir cualquiera de los vehículos con los que se cruza en el juego, desde motocicletas y camiones a helicópteros y buses escolares. Lo mejor de todo es que, al ser policía, no pueden acusarla de robar estos trastos y puede saltarse impunemente el código circulatorio. En el juego también podrás sacar partido a tus habilidades con las plataformas de un modo mucho más espectacular que en la serie Tomb Raider. D'arci tiene que saltar por tejados, alcanzar autobuses que huyen e incluso colgarse de un helicóptero en una escena digna de una peli de acción.

Aunque su duelo comercial con la próxima entrega de Lara Croft va a ser de las que hacen historia, creemos que el mundo de los videojuegos está preparado de sobras para presenciar un enfrentamiento en la cumbre entre dos mujeres de armas tomar. Con todo, no esperes que te demos el truco para verla desnuda. No lo hay... aunque, en confianza, te diremos que tiene una marca de nacimiento en forma de media luna en su nalga izquierda.

■ **D'arci Stern llegará a tu PlayStation o tu PC después del verano.**





■ «Querido lector, participa en este iniciativa y te lo recompensaré con una visita nocturna. A solas, tú y yo. ¡Qué romántico!

¡HAZTE OÍR!

PARTICIPA EN LA ELECCIÓN DE LOS 100 MEJORES VIDEOJUEGOS DE LA HISTORIA... (Y DE PASO ENTÉRATE DE LO QUE PIENSA DE TI LA CIENCIA)

Envíanos una lista con tus diez juegos predilectos de toda la vida. En Top Juegos nos estamos tomando la molestia de analizar las que estamos recibiendo con la ayuda de un equipo de cualificados científicos. Éstas son las conclusiones provisionales a las que han llegado:

Según nuestro psicólogo, si prefieres los RPG eres responsable y comprometido, mientras que si te decantas por un sangriento shoot 'em up, lo más seguro es que albergues un profundo resentimiento hacia la hija de tu padrastro, de la que sigues inconscientemente enamorado. Pero nuestro sociólogo (que no reprimía su risa mientras escuchaba) opuso que los videojuegos no reflejan la personalidad de los jugadores sino sus aspiraciones en la escala social; por ejemplo, los juegos de estrategia corresponden a gente ambiciosa y los de simulación a los que están bien como están. El psicólogo interrumpió para acusar al sociólogo de reduccionista, pero nosotros preferimos prestar atención al teólogo, porque era su turno. Éste advirtió que los juegos contravienen las enseñanzas morales contenidas en los libros sagrados de todas las religiones. «Son obra de Satanás», sentenció antes de salir disparado a presidir un desfile de drag queens.

Ya lo sabes, si quieres contribuir al progreso científico, mándanos el Top 10 de tus juegos favoritos a:

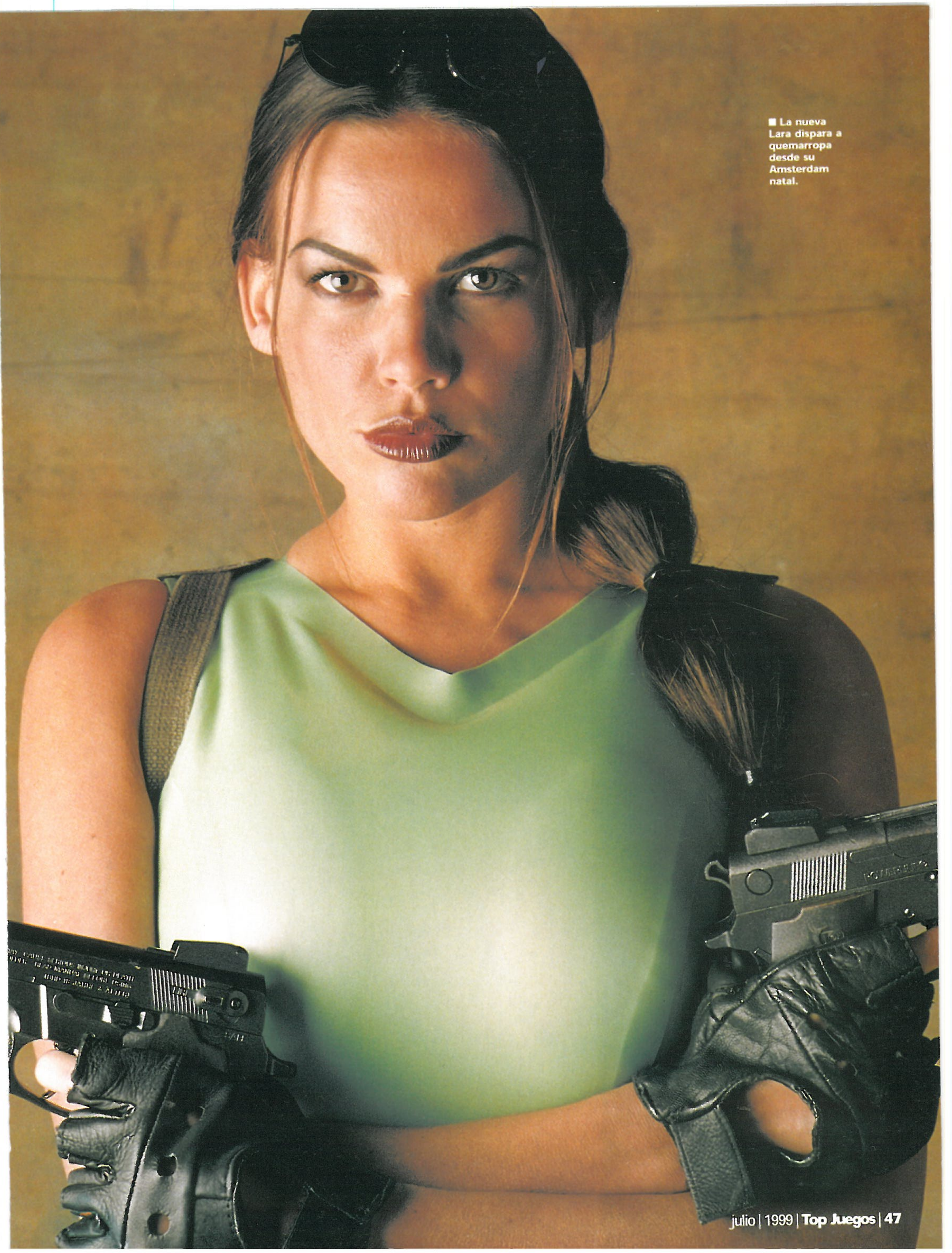
TOP 100 TopJuegos

Paseo San Gervasio, 16-20 08022, Barcelona

Estás a punto de ser recibido en audiencia por su Alteza Real Lara III, una modelo holandesa recién coronada reina del planeta Croft. Se acabó el período de explosión bombástica que supuso el mandato de Lara II. La nueva soberana arqueóloga tiene algo más de estilo, aunque también da mucho más miedo.

¡LARA!

La sombra de Lara Croft es cada día más alargada. El personaje tiene ahora un desmesurado perfil mediático, lo que ha provocado una auténtica batalla entre modelos y actrices de toda clase y condición para representar su papel. Encarnar a Lara Croft supone (además de la más bien remota posibilidad de hacerse con el papel protagonista de la futura película sobre la saga Tomb Raider) ser fotografiada miles de veces y participar en un sinfín de campañas publicitarias y actos promocionales. Y además, las modelos no suelen tener problemas para identificarse con el sentido de la independencia y la agitada vida (hoy Londres, mañana Beirut) de la señorita Croft. Tal vez la principal diferencia estriba en que ellas no se mueven entre arenas movedizas o bestias



■ La nueva Lara dispara a quemarropa desde su Amsterdam natal.



salvajes traumatizadas por los rigores de la dieta.

Una holandesa de 24 años se encargará de ahora en adelante de ponerle a Lara carne (toda), huesos (no tantos) y respiración (la suficiente para ir sobreviviendo). Su nombre es Lara Weller, dicen los que la conocen que antes se dedicaba a la venta de diamantes, y aporta al personaje una imagen rotunda y saludable combinada con la dosis oportuna de distinción y feminidad. En EIDOS no parecían excesivamente satisfechos con la fiera exuberancia de Nell McAndrew, todo un pura sangre, de lo mejor que ha dado de sí el norte de Inglaterra en las cuatro o cinco últimas décadas, pero poco adecuada para el papel de remilgada aristócrata con máster de arqueología en La Sorbona. Ella no parece tener más másteres que los que da la vida, era (y es) más bien un peso pesado del erotismo doméstico, la perfecta vecinita de vida revoltosa que aparece en los sueños de todo mirón. Weller hace de su tocaya una lectura más matizada. Además del nombre y el pelo, comparte con ella un delicado equilibrio entre poderío neumático y orgullosa distancia. Ella es también una de aquellas princesas de alabastro y fuego que se miran pero no se

¿Incluirá el próximo vídeo promocional de Tomb Raider imágenes de Lara haciendo aerobic? Si así es, prepárate para disfrutar de todo un recital de curvas en su máximo esplendor. Pobre Eva Nasarre...


«Aunque a la prueba se presentaron un montón de chicas guapísimas, creo que en cuanto me vieron pensaron: 'Aquí tenemos a Lara Croft'.»



tocan, que se adoran en silencio con una mezcla de reverencia cómplice y terror. Y hacia su pedestal nos dirigimos para adorarla un poco más de cerca y explicarte, de paso, cómo Lara Weller se convirtió de la noche al día en Lara Croft.

Has posado para revistas de moda dirigidas a lectores masculinos, pero ¿cómo decidiste que tú también querías ser Lara Croft?

Mi novio es un fan de los videojuegos, está muy puesto en el tema. Él me enseñó las imágenes de *Tomb Raider*, y en cuanto vi a Lara pensé que era una gran idea hacer que una mujer tan sexy fuese la estrella de un videojuego de acción. Afortunadamente, yo estaba en Inglaterra cuando se organizó el cásting para elegir a la nueva Lara. Algo en mi interior me dijo que tenía que intentarlo, porque me parezco a ella, tengo el pelo oscuro y me llamo como ella. Parecía cosa del destino. Y, creedme, aunque un montón de chicas guapísimas se presentaron a la prueba, estoy convencida de que en cuanto me vieron aquellos tipos pensaron: «Aquí tenemos a Lara Croft».

Conocemos más de un caso de atribulados individuos que han pedido a sus novias —por supuesto sin éxito— que se vistan como Lara. Así que tu novio debe de estar encantado.

Sí, creo que le parece fantástico. Siempre me había dicho que yo iba a dar una Lara estupenda, y parece que no se equivocaba del todo.

¿Qué crees que podéis tener Lara y tú en común?

Ella es dura, y yo también puedo serlo a veces, especialmente cuando las cosas se ponen feas y necesito arreglármelas a base de carácter. Lara no es una simple chica de calendario, es fuerte y sexy al mismo tiempo, un poco como yo. Y a las dos nos encanta la aventura.

¿Tus atribuciones como imagen pública de Lara incluyen saltar acantilados y matar tigres?

Bueno, creo que en realidad es incluso más terrible, tengo que ir a un montón de ferias comerciales, conducir motos de diseño en circuitos cerrados, ante montones de chavales sudorosos y gritones...Todo el mundo quiere hacerse una foto conmigo y en todo momento tengo que darles la impresión de que no soy una modelo, sino la auténtica Lara Croft.

Y ese disfraz tan ceñido no debe de ser muy cómodo después de un montón de horas dejándote fotografiar en un centro de convenciones...

Ni os imagináis lo ajustado que va y lo que te hace sudar, no lo recomiendo para salir de fiesta. Cuando toca jornada promocional tengo que cambiar de vestido cada pocas horas. La verdad es que no suelo pasar frío disfrazada de Lara Croft.

¡Vaya¡ En fin, la verdad es que pareces muy puesta en tu papel. Pero dinos la verdad, ¿no hay algo en el trabajo que se te haga desagradable o te incomode? Por ejemplo, ¿qué te parece que Lara sea recordada sobre todo por su... poderío pectoral?

La verdad es que todos los hombres hacéis la misma pregunta. Pero es cierto, Lara utiliza una talla de sujetador que no debe encontrarse en muchas tiendas, y en eso se nota que el personaje ha sido diseñado por hombres: ninguna mujer hubiese dado tanta importancia a un detalle así. ¡Yo estoy más que contenta con el tamaño de mis pechos¡ Si fuesen como los de Lara probablemente me dolerían, en especial a la hora de escalar, saltar, nadar o hacer casi cualquier actividad física. ¡Uff...¡ Aunque, con pechos descomunales y todo, pienso que Lara es un modelo de mujer muy atractivo.

¿Cómo te las has arreglado para dar la nota de anglicidad extrema que tiene el personaje? Porque tú eres irlandesa...

La verdad es que llevo ya tres o cuatro años viviendo en Londres y estoy muy a gusto allí. Me gusta el cine inglés, soy seguidora del Arsenal y cocino las mejores salchichas con puré de la ciudad. Lo único que tengo que perfeccionar es mi acento. Sigo sin hablar como una británica de buena familia y un poco pija.

Parece que te sientes muy cómoda y adaptada al personaje. Incluso dicen que después de alguna sesión de fotos te has ido a pasear por ahí vestida de Lara Croft.

Es muy excitante ser ella, me encanta ser el centro de atención. No me importa que la gente venga a saludarme. Y es estupendo que me llamen Lara, porque es como si estuviesen hablándonos al mismo tiempo al personaje y a mí.

Las otras laras

Lara Croft es un personaje tan escurridizo que suele reinventarse a sí misma cada poco tiempo. No sabemos si está vez habrá dado con su versión definitiva, pero vale la pena echarle un vistazo a las dos anteriores.

Rhona Mitra

- **Edad:** 23
- **Fue Lara Croft:** entre abril y octubre del 97
- **Curriculum previo:** conocida por su destape en una modesta serie de televisión británica.
- **Credenciales:** pelo oscuro, escultural figura, sonrisa revoltosa y arrolladora actitud.
- **Grandes hitos de su reinado:** fue tal vez su carácter excesivo lo que la acabó apartando del personaje. Según ella, los desarrolladores del juego (Core) la estaban utilizando de mujer florero y no le permitían desarrollar su enorme potencial como actriz. Ella se veía a sí misma escalando montañas o tirándose en paracaídas más que posando en ferias para adolescentes en plena efervescencia hormonal. Según Core, Rhona no era más que una niñata engreída que se sobrevaloraba a sí misma y no sabía estar en su sitio. Pero el caso es que la chica hasta sabía cantar, y durante su breve reinado grabó una canción titulada «Get naked». Los que la escucharon dan las gracias por haber sobrevivido a tan traumática experiencia.
- **Cómo sobrevive a Lara:** presenta un show televisivo de Pepsi en el Reino Unido y aparece a menudo en otros programas. También hacía un papelillo en una oscura película llamada *Beowulf*, una excentricidad basada en el antiquísimo poema celta del mismo título.

■ **Rhona tenía una opinión demasiado buena de sí misma como para conformarse con hacer de florero.**

Nell McAndrew

- **Edad:** 24
- **Fue Lara Croft:** entre julio del 98 y abril del 99
- **Currículum previo:** alguna que otra aparición en programas de variedades de la televisión inglesa.
- **Credenciales:** estupenda presencia, tal vez un tanto campestre pero muy resultona.
- **Grandes hitos de su reinado:** cuando aterrizó en territorio *Tomb Raider* ,lucía un llamativo corte de pelo al cero. Al parecer, fue su novio quien la afeitó tras una noche de juerga loca, durante las vacaciones de verano. Mucho más accesible y simpática que Rhona, nos contó en estas mismas páginas que metida en la piel de Lara se sentía poderosa, y que disfrutaba dando esa imagen tan immediata y feroz. Su esplendor anatómico acabó por perjudicarla: los chicos de Core no se sentían del todo cómodos encargando la imagen de Lara a esta especie de volcán portátil, una mujer demasiado rotunda incluso para la era del wonderbrá.
- **Cómo sobrevive a Lara:** pues con entusiasmo y sentido del humor. Ha contribuido a acabar de hundir la carrera de un ex miembro del grupo Babylon Zoo (para inmenso alivio de la gente sensata) y posa para el equipo oficial de una marca de motos.

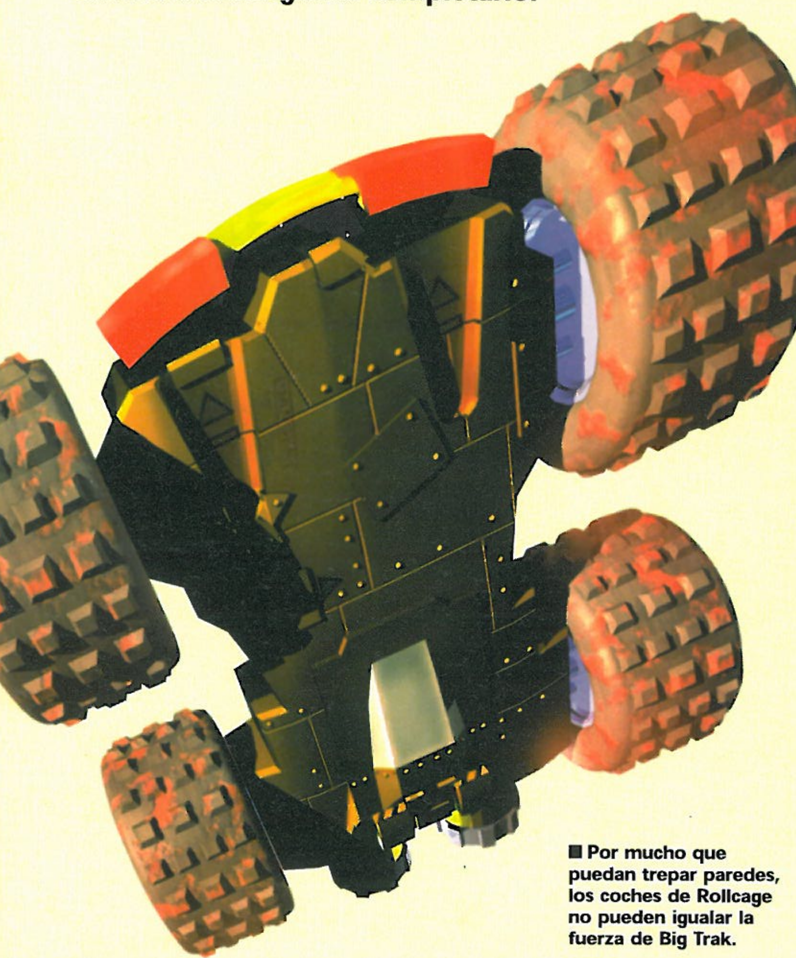
¡MAYDAY, MAYDAY!

CONVIÉRTETE EN UN FIERA DE LOS JUEGOS DE LA NOCHE A LA MAÑANA

CÓMO DARLE CAÑA A... ROLLCAGE

■ Formato: **PlayStation** ■ Editor: **Sony** ■ Precio: **7.990 pesetas** ■ Jugadores: **1-2**

¿A punto de tirar la toalla? Date una oportunidad, Rollcage es un juego la mar de difícil, un auténtico grano en el innombrable, pero con perseverancia y un par de consejos de tu videojuególogo de cabecera conseguirás completarlo.



■ Por mucho que puedan trepar paredes, los coches de Rollcage no pueden igualar la fuerza de Big Trak.

LAS PISTAS

■ El primer ingrediente de nuestra receta de éxito seguro es conocer las pistas como la palma de tu mano. Hay innumerables atajos. Ahora mismo te indicamos unos cuantos.

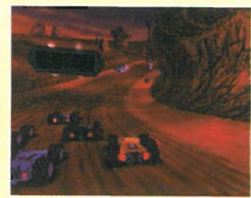
GEMINI LEAGUE



Paradise
El atajo clave de esta pista se halla en la recta final, justo antes de llegar a la meta. Primero tienes que dar un par de vueltas para ponerte a tono y derribar todos los árboles que se crucen en tu camino. Lanza un turbo cuando te estés ya acercando a la línea, así conseguirás el *bonus* Perfect Lap. Luego dedícate a recoger los objetos que encuentres en la recta final. Gira a la derecha, donde se halla el atajo del túnel. Pon turbo doble cuando salgas de él, y de esta manera pasarás la línea a una velocidad de 600 km. por hora



G-Force
Primero tienes que limpiar los edificios y las ruinas. Luego pasa la línea con turbo doble para conseguir el *bonus* Perfect Lap. Asegúrate de que pones turbo doble en el trozo de la nieve, ya que el asfalto frena tu potencia. También debes utilizar el turbo doble en el techo del túnel para acceder al atajo que hay en él, recogiendo los objetos que veas por el camino. Después de esto, pon el turbo largo y sal disparado del recorrido del atajo y pasarás la línea de meta con mucho tiempo a favor.



Contact
Deja la pista limpia de ruinas y edificios. Párate ante la línea que tiene dos turbos, ponte en el carril interior y llévatelos. Gira en la curva suavemente y llévate otro turbo que encontrarás justo allí. Al salir verás otro, esta vez más corto. Pasa por encima del escollo en la ruta de la derecha, y pon turbo doble. Antes de llegar a la rampa da un golpecito hacia la derecha.

SCORPIO LEAGUE



Daytona
Pasa la línea de meta con turbo doble y manténlo hasta llegar al túnel. Rebaja la velocidad antes de salir de él y colócate cerca de la pared interior. Ve con turbo doble hasta la playa y no te olvides de recoger el turbo que verás en el césped. Dispáralo y obtendrás otro. Salta por la rampa y recoge a tu paso otro más. Pasa por encima de los pads de velocidad y pon turbo doble justo antes del gran salto, que te hará aterrizar más allá de la línea.



Park Life
Pasa la línea de meta con un turbo. Toma el túnel de la derecha, y utiliza un turbo para atravesarlo. Cambia tu turbo por un objeto recogible. Ve con turbo alrededor de la pared con pads de velocidad. Cambia tu turbo otra vez. Toma la ruta estrecha que hay por encima del túnel y que conduce al parque, pero no utilices el turbo todavía. Destruye el monumento y busca las escaleras. Baja por ellas y gira por la última curva para volver al recorrido principal. Pasa la línea de meta con turbo doble.



Frontier
Sal del túnel con un turbo y sigue en línea recta, llevándote el objeto recogible que verás. Justo cuando llegues a la curva de abajo utiliza el turbo. Puede que tengas que impulsarte para superar esta curva, eso depende del coche que lleves. A partir de aquí toma la ruta de la rampa. Manténte en el tramo principal y utiliza los turbos cuando tengas ocasión.

TRUCOS PARA 31 JUEGOS

Ha pasado otro mes y el mundo todavía no ha estallado en mil pedazos. Según Nostradamus, nos tendríamos que haber ido al garete hace un par de semanas. Pero no. Pues nada, mientras llegan las emociones fuertes de verdad, aquí tienes unas cuantos trucos y desafíos para tus juegos predilectos. Y deja de mirar por la ventana, so impaciente, que esa manchita en el cielo no es ningún asteroide gigante.

PLAYSTATION

P52 Rollcage
P58 Metal Gear Solid
P61 Bichos
P61 Knockout Kings
P61 R-Type Delta
P66 Colin McRae Rally
P66 Croc
P66 Grand Theft Auto
P66 Time Crisis

PC

P56 Carmaggedon 2
P57 Half-Life
P57 Jedi Knight
P57 Outlaws
P61 Atomic Bomberman
P61 Actua Soccer
P61 Heavy Gear
P64 Rival Schools
P61 Total Annihilation
P66 Theme Hospital
P66 Worms

OTROS SISTEMAS

P66 Tomb Raider II

NINTENDO 64

P56 Mario Party
P56 Space Station: Silicon Valley
P62 Turok 2
P66 1080°
P66 Mario Kart 64
P66 Penny Racers
P67 Milo's Astro Lanes

COLOR GAME BOY

P61 Wario Land II
P61 Pitfall
P66 Men in Black
P67 Zelda DX

¡EN ACCIÓN!

¿Ya has terminado un juego? ¿Le has sacado todo el jugo? ¿Has exprimido la última gota de diversión? Pásate a *Top Juegos*, lo último en licuadoras.

Incluye

P56 Toca tu espada como una ocarina en *Zelda*.

P57 Explora hasta el último polígono en *Rogue Squadron*.

P67 ¿Te atreves con nuestros desafíos? Te proponemos uno para doce de tus juegos favoritos de todos los tiempos, incluidos *Abe's Exoddus, Populous, Resi Evil 2* y *Turok 2*.

TAURUS LEAGUE



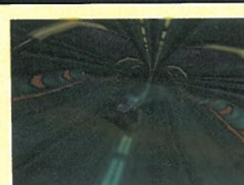
Smugglers
Alcanza la caverna rápidamente, pasa la línea de meta con un turbo, y recoge tu *bonus*. Rebaja la velocidad y ve con calma por los dos primeros túneles. Una vez te encuentres en la recta, alinéate y utiliza un turbo doble. Rebaja tu velocidad cuando estés cerca de la caverna, y da un toquecito hacia la izquierda justo después de pasar por el lado de un pequeño bulto que verás en la carretera, así, al aterrizar, estarás en el interior de la caverna. Recoge algunos turbos y actívalos. Repítelo hasta llegar a la línea de meta.



Eruption
Salta dentro del área volcánica y justo después embiste la pared exterior. Corre con un turbo hasta la entrada del túnel donde verás un objeto recogible, y sigue por él. Vuelve a utilizar el turbo y recoge los objetos que verás en el centro del túnel antes de la curva. Frena un poco en la curva y entonces cruza el área de las minas con turbo doble. Deja el tren en el túnel, deja ir tu último turbo y conseguirás pasar la línea con una aceleración impresionante.



Area 52
Aquí tendrás que pasar la línea de meta con un turbo. El modo más fácil de conseguir esto es mediante la pista de aterrizaje. Utiliza el turbo doble cuando estés alineado con el túnel de salida, y por el camino llévate dos objetos recogibles más. Dirígete hacia los pads de velocidad y sigue hasta llegar al final de la pista, donde hay nieve. Tendrás que acercarte desde la izquierda e impulsarte mediante la pendiente. Atraviesa el puente y a continuación utiliza un turbo doble. No bajes por el desnivel; manténte en la parte alta y con la velocidad constante.



Cross Over
Atraviesa la línea con un turbo. Ve por la entrada del atajo a una velocidad de aproximadamente 250 km./h. Ve por la avenida con un turbo. Manténte cerca de la pared cuando te acerques a la salida y entra por el túnel. Supera las curvas a una velocidad moderada y pasa por los obstáculos estilo San Francisco. Recoge el objeto y el turbo que verás. Pasa por el tranco con un turbo. Llévate los objetos recogibles que verás en la entrada del túnel. Utiliza el turbo y sírvete de las paredes para mantener tu velocidad en las curvas.

BONUS TRACKS



Skid Pan
Pasa la línea con un turbo doble, pero rebaja tu velocidad después de la penúltima farola y gira cuidadosamente en la curva nevada. Dale potencia al coche al salir de ella mediante los primeros pads de velocidad que verás. Baja por el desnivel y entra por el túnel. A continuación atraviésalo a gran velocidad, frenando ligeramente en la última curva y subiendo por la pared en dirección al techo, así podrás recuperar el control del coche. Después de esto dirígete hacia el túnel de la esquina opuesta y utiliza el turbo doble. Una vez llegues al tramo en forma de tobogán tendrás que anticiparte a las curvas, girando siempre antes de llegar a la siguiente. Utiliza un solo turbo largo al principio. A partir de aquí lo mejor es servirse de los turbos en la nieve y saltar por la rampa para mantener un buen ritmo de carrera.



Super Bowl
Aumenta tu velocidad mediante los pads de velocidad del techo. Con tres o cuatro vueltas tendrás suficiente. Utiliza el turbo doble justo antes de llegar a la línea. Baja del techo a la primera curva, dale un toquecito al control y mantén tu velocidad a 520 km./h. Toma la curva lo más abierto que puedes, deja que tu coche se deslice ligeramente hacia un lado y entonces céntralo cuando divises la recta final. Activa un turbo doble y atraviesa la valla en un ángulo obtuso para así elevarte del suelo y salir disparado. Para conseguir el mejor tiempo posible tendrás que darle a uno de los carteles flotantes y impulsarte hasta la línea de meta mediante el impacto de la explosión.

PISTAS DE DOS JUGADORES



After Shock
Esquiva las ruinas incandescentes. Una vez te encuentres dentro del túnel, utiliza los frenos todo lo rápido que puedas y manténte en línea recta. Tendrás que ir por la derecha y rebajar tu velocidad a 100 km./h para aterrizar bien. Si consigues ser el primero en salir del túnel pequeño obtendrás una gran ventaja. Cuando salgas al aire libre busca el tren descarrilado y manténte en el margen derecho de la pista. Cuidado con el surco que hay al final de la recta. Bordea el peñasco que tendrás a tu izquierda y rebaja la velocidad para poder superar la curva que vendrá a continuación. En el caso de que te encuentres en la última vuelta, arriésgate a girar aquí a gran velocidad. Mantén una rueda contra la pared de la izquierda, y utiliza el turbo doble para asegurar la victoria.



Flood Zone
Lleva a cabo un buen comienzo y dirígete al túnel. Bordea la pared interior y manténte alerta para que no se te pase un pequeño agujero que verás en la pared izquierda, cerca del grupo de objetos recogibles. En las vueltas finales, cuando el terreno ya esté más libre, ejecuta el salto a gran velocidad. Por el canal, ve rápido, pero ten cuidado con el agua. Hacia el final, gira e impúlsate mediante la pendiente de la zona del marcador. Cuando estés otra vez en el canal, gira a la derecha en cuanto veas un agujero. Cuidado con el giro de 90° que encontrarás en el último túnel. En la segunda vuelta toma el otro túnel y utiliza el monorail para ayudarte a avanzar.



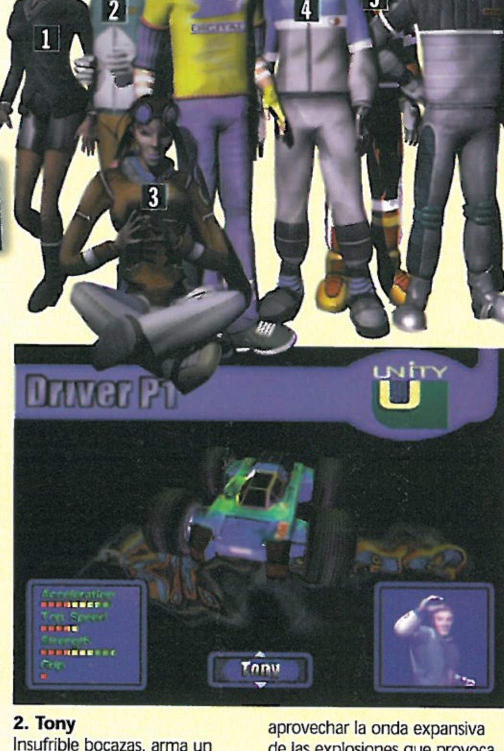
Road Works
Frena un poco antes de salir del túnel de forma que puedas conducir por encima de los pads de velocidad. Cárgate el soporte de la grúa con un misil inteligente. En la zona de obras ten cuidado con el agujero, pasa por encima de los pads de velocidad y aprovisiónate de armamento. Acércate a la primera curva fuerte por la parte ancha y corta enseguida para poder afrontar sin dificultad la segunda tanda de obras. Alerta con los bultos y las curvas que se hallan en el tramo que conduce hasta el túnel. La última curva tómala impulsándote mediante los pads de velocidad. Avanza con velocidad máxima, luego frena ligeramente y así podrás superar la curva. Justo cuando empieces a resbalar deja ir los frenos, mantén la aceleración y aplica el método de giro en la dirección opuesta. Ve controlando el coche hasta que vuelva a recobrar su estabilidad. Y a partir de aquí la pista es tuya.



■ En el futuro todas las carreras serán así de mortales.

CÓMO DARLE CAÑA A... ROLLCAGE

LOS COCHES



Aquí tienes un completo estudio de quién es quién en el selectivo mundo de Rollcage.



1. Ria
Fría como las cumbres del Himalaya, precisa como un bisturí láser, Ria pilota uno de los más rápidos prototipos de *Rollercage*. Su único problema es la falta de consistencia: sácala de la pista una vez y estará fuera de juego. Conducir este coche es algo así como volar sobre el asfalto, conducción suave y ultrarrápida, una delicia. El reto es ser capaz de mantener el control a semejante velocidad.

2. Tony
Insufrible bocazas, arma un follón espantoso pero es totalmente incapaz de mantener el ritmo de los mejores. Para desahogar su frustración, destruirá todo lo que le salga al paso, especialmente edificios. También es capaz de trepar como un repugnante arácnido y aprovechar la onda expansiva de las explosiones que provoca para salir propulsado hacia delante. Conducir su coche es como patinar sobre hielo, no dejarás de resbalar, pero hay que valorar la capacidad de este engreído patán para sacarse conejos de la chistera.



3. Jet
Una acróbata y una implacable guerrillera urbana. Su coche se agarra al asfalto como una sanguijuela, y esto significa que puede superar las curvas a gran velocidad. Si te aprovechas de esta habilidad obtendrás una buena ventaja respecto a los otros. El coche de Jet es de fácil manejo, pero no es que sea demasiado resistente, así que intenta evitar que los otros coches te den empujones.



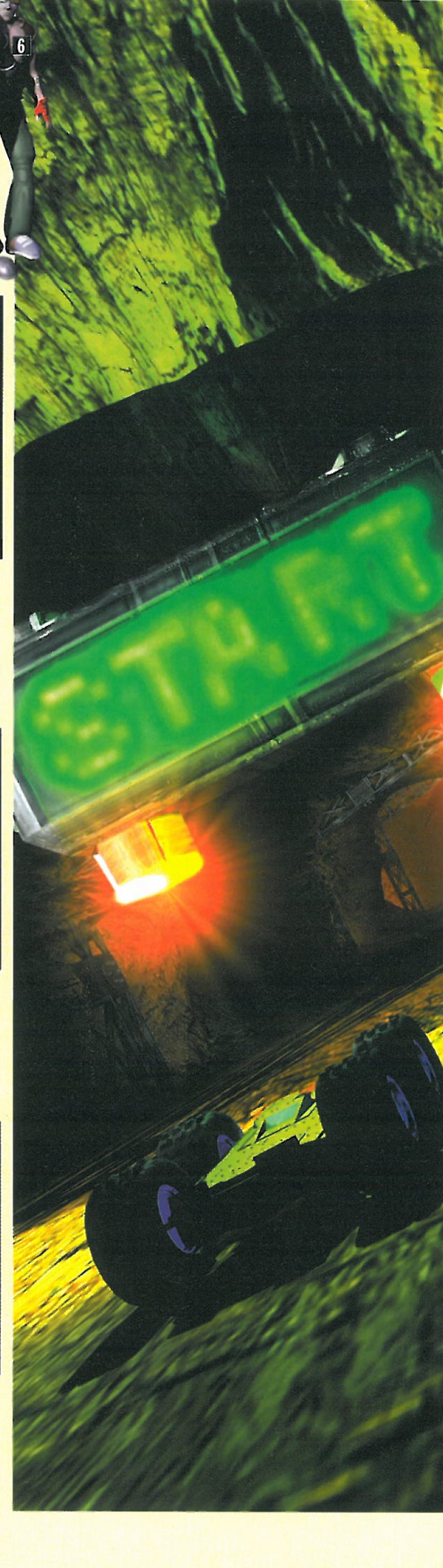
4. Leon
Puede que su coeficiente intelectual no llegue a las dos cifras, pero prueba a adelantarlo y verás. Hará todo lo posible para borrarte de mapa. Si eres tú quien pilota, verás que el coche da bastante de sí, su fácil maneja te ayudará a mantenerte a flote. Tal vez le falla la aceleración, pero es trasto más que apañadito.



5. Lothar
El coche es un monumento a la mediocridad, pero Lothar es un artista que sobrevive a base de conducción y no necesita alta tecnología. Además, es un tipo astuto que conserva todas sus armas hasta la recta final, y aún en ella sabe muy bien como dosificarlas. Ya decíamos que el coche no es ninguna maravilla, pero al menos es robusto y fiable. Una conducción al límite puede servir para sacarle mucho partido.



6. Lenny
Mejor no te cruces en el camino de Lenny, este muchacho es carne de frenopático y su coche un indestructible Panzer. No acelera ni a la de tres, pero con paciencia puedes acabar alcanzando una velocidad razonable. Mientras ese momento llega, dedícate a triturar a cuantos te rodean.



LAS ARMAS

■ ¿No tienes claro cuál es la mejor forma de utilizar todos esos potenciadores? No te preocupes, que todo tiene remedio menos la muerte.



Misil taladrador
Cuando lo disparas se dedica a taladrar todo lo que encuentra en su camino hasta que topa contra una pared. Va muy bien utilizarlo como argumento de peso si estás rodeado de coches. O guárdatelo para cuando alguien te haga un agujero de gusano (ver abajo a la derecha) y así poder vengarte de él.



Misil inteligente
Es la mejor arma para cargarte los edificios, porque se dirige automáticamente hacia ellos. Pero si pulsas Arriba en el joypad, el misil irá a por los demás coches. Para mayor efectividad, utilízalo en una recta. También puedes impulsarte con un misil si lo disparas contra el suelo a la vez que te subes por una pared. Puedes probar el famoso Rocket Jump: dispara un misil contra el suelo mientras te dispones a saltar, y conseguirás una velocidad increíble. Sólo funciona si no estás protegido.



Capa de hielo
Esto dura muy poco, así que tienes que llevarlo a la práctica cuando un corredor se dispone a girar en una curva. Si miras hacia atrás y a continuación disparas, conseguirás crear una capa muy efectiva. Va muy bien si te encuentras en primera posición.



Misil anti-líder
El arma preferida de los resentidos y frustrados, persigue implacablemente al líder de la carrera y lo multiplica por cero. No sería muy inteligente por tu parte utilizarlo cuando el que lidera eres tú.



Escudo protector
Un chollo. No sólo te protege de colisiones y otras penalidades por el estilo, también inutiliza los misiles que lanzan contra ti. El problema es que nada es eterno en esta vida, y también tu escudo protector tiene fecha de caducidad. Como sólo resiste un número limitado de golpes, mejor lo reservas para cuando vayas primero y todos los misiles anti-líder lleven tu nombre en el morro.



Efecto temporal
Frena el paso del tiempo para todos excepto para ti. Guárdate uno de estos para la vuelta final. Ya verás cómo pasas de estar en sexta posición a ser el líder en un plis-plas. Si lo activas cuando ya hay uno en funcionamiento se anula el efecto.



Turbo
¡Vaya subidón! Un toque rápido te dará un turbo largo, mientras que si mantienes el botón apretado tendrás uno corte. Si utilizas dos a la vez será mejor que te agarres fuerte.



Agujero de gusano
Para agujerear a un contrincante éste tiene que estar a la vista, de forma que cuidado con los coches que tienes justo detrás de ti. En caso que te disparen uno de estos, intenta esquivarlo. Una buena jugada es utilizarlo para contrarrestar un misil anti-líder que lances tú mismo cuando estés en primera posición: lánzalo, entra en el agujero de gusano y el tonto del bote que pase a ocupar la primera posición se lo tendrá que comer. Para acabar de adobarlo puedes lanzarle un misil taladrador.

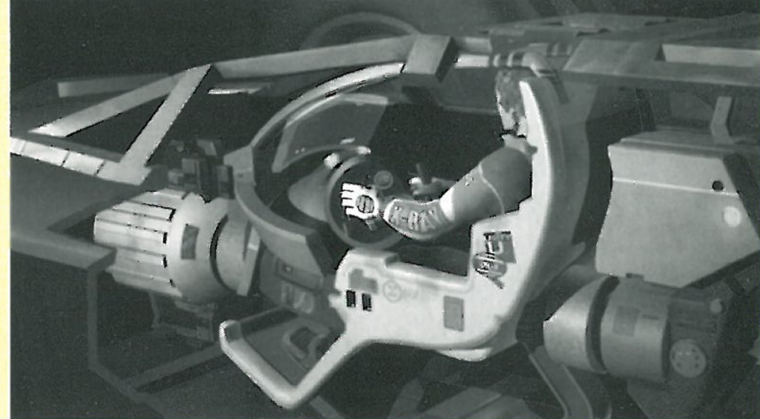
COMBINADOS

■ Dos es mejor que uno, en muchos sentidos. También verás que en Rollcage es así. Puedes cargarte a la competencia mediante unos buenos combinados a base de armas diferentes. Prueba uno de estos:

■ Lanza un agujero de gusano y un misil inteligente uno justo detrás del otro. Conseguirás enviar el proyectil debajo mismo de tu coche, de manera que obtendrás una aceleración increíble.

■ Utiliza un turbo y un efecto temporal a la vez y ganarás posiciones en un abrir y cerrar de ojos.

■ Con dos misiles anti-líder tendrás garantizada la eliminación del coche que esté en primera posición: uno dará buena cuenta del escudo protector (si lo tiene) y el otro hará del pobre líder un amasijo de hierros chamuscados. Si sobrevive a ésta, quítate el sombrero: ese tipo sí que merece ganar.



■ Conducir a velocidades vertiginosas dentro de túneles oscuros es una experiencia inolvidable. No te olvides de aprovechar las paredes para hacer fosfatina a tus contrincantes.

¡EN ACCIÓN!

EL DESAFÍO

PLAYSTATION

Tendrás que superar estos tiempos si quieres ser el mejor.

¿Te consideras un buen jugador de Rollcage? ¿Quieres un reto? Fuimos a preguntar a los programadores del juego cuáles eran sus récords. Así que si quieres ser inmortal estos son los números a los que debes aspirar.

Circuito	Tiempo a superar		
Paradise	12:69s	Area 52	19:60s
G-Force	12:50s	Cross Over	29:63s
Contact	16:06s	After Shock	23:73s
Daytona	21:30s	Flood Zone	24:23s
Park Life	21:00s	Road Works	19:06s
Frontier	21:50s	Skid Pan	43:83s
Smugglers	21:33s	Super Bowl	7:96s
Eruption	18:03s		

CÓMO ARRASAR EN...
MARIO PARTY

Dejémonos de bobadas: Ganar no es que lo sea todo. Es que es lo único...



■ **Si eres de los que juegan por amor al arte olvida este artículo. No encontrarás en él un canto de amor a Mario y su desternillante mundo, sólo un catálogo de burdos trucos para ganar con el mínimo esfuerzo. Por ejemplo, aprovechándote del bueno de Bowser.**

Donkey Kong's Jungle Adventure
Bowser quiere venderte una ridícula estatua de sí mismo. Además, pretende que pagues diez monedas.
■ Alerta: A no ser que estés intentando conseguir la estrella, no pases por la puerta cerca de Bowser, que cuesta 20 monedas.

Pastel de cumpleaños de Peach
Bowser te venderá un pastel no comestible por 20 monedas.
■ Alerta: En vez de recibir una semilla en la lotería de flores, ve a reunirte con Toad. Si consigues la semilla ganadora, te encontrarás con Bowser.

Isla tropical de Yoshi
Por 30 monedas Bowser te venderá una balsa explosiva.
■ Alerta: Quédate en la isla con Toad y ni se te ocurra acercarte al signo de interrogación.

Cañón de batalla de Wario
A cambio de un módico precio, Bowser te dejará montarte en su cañón.
■ Alerta: No pagues al Shy Guy a cambio de un viaje a su isla a no ser que estés intentando conseguir una estrella.

Sala de máquinas de Luigi
Bowser inventa una máquina que fabrica monedas. Esto puede parecer genial, pero el caso es que cuando tomas una de sus monedas te cobra 20.
■ Alerta: No te acerques a él a no ser que quieras conseguir una estrella.

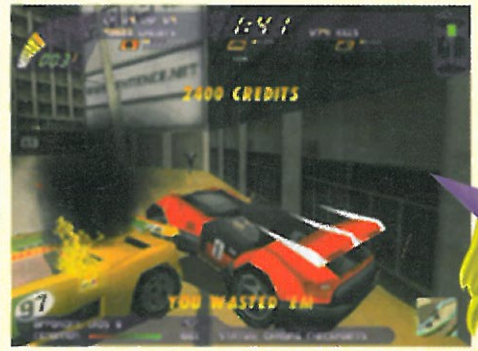
El castillo del arco iris de Mario
A cambio de 40 monedas Bowser te dará una estrella. El único problema es que es falsa.
■ Alerta: A medida que el castillo vaya girando, perderás de vista a Toad y aparecerá Bowser. Tienes que ir al castillo y reunirte con Toad. Si le das a una casilla con signo de interrogación podrás girar el castillo de forma que pases de Bowser a Toad.

La montaña de magma de Bowser
Bowser se halla encima del volcán. Si lo alcanzas te ofrecerá la posibilidad de jugar a la ruleta, donde perderás monedas y estrellas.
■ Alerta: Sólo la suerte y el cálculo exacto salvarán tus estrellas y monedas. Juega a la ruleta; si recibes una estrella podrás seguir.

Estrella eterna
Bowser está en la isla del medio. Te quitará una estrella cada vez que lo vayas a visitar.
■ Alerta: Lo único que te podemos decir es que reces para que el teletransportador no te lleve a su isla.



PC



CARMAGEDDON 2: CARPOCALYPSE NOW

■ **Ya sea para facilitarte el juego o para asegurarte un poco de diversión a costa de los alelados transeúntes que pueblan el mundo Carmageddon, ahí van un par de códigos (de trucos, escenarios y personajes) que te irá bien conocer:**

BIGDANGLE	Ser mutante con cola
CLINTONCO	Barra caliente
EVENINGOCCIFER	Conduce borracho
FASTBAST	Peatones con prisa
GOODHEAD	Peatones cabezudos
LEMMINGIZE	Peatones idiotizados
MOONINGMINNIE	Gravedad lunar
MRMAINWARING	Histeria en las calles de la ciudad
POWPOW	Repelente de contrincantes
SMARTBASTARD	Para completar la carrera
STICKYTYRES	Escalador de paredes
STIFFSPASMS	Cadáveres mutantes
STOPSNATCH	Contador loco
TILTY	Modo de juego del millón
TIMMYTITTY	Bonus de tiempo
TINGTING	Reparaciones gratis
WATERSPORT	Capacidad de buceo
WETWET	Bonus de crédito
WOTATWATAMI	Neumáticos engrasados
ZAZAZ	Aniquilador de peatones

NINTENDO 64

SPACE STATION: SILICON VALLEY

■ Códigos para teclear mientras estás en la pantalla de selección de modos, salvo el de Energía, para el que debes utilizar una pausa.

Energía en el juego
L, Z, Abajo, L, Z, C-izquierda, C-derecha

Open Europa
Arriba, Abajo, L, Z, Abajo, Arriba, Z, Abajo

Open hielo
Arriba, Abajo, Z, L, Abajo, C-derecha, Z, Abajo

Open de la jungla
Arriba, Abajo, L, Z, Abajo, C-izquierda, Z, Abajo

Open del desierto
Arriba, Abajo, L, Z, Abajo, Izquierda, Z, Abajo

Open final
Arriba, Abajo, L, Z, Abajo, Derecha, Z, Abajo

Open de los asteroides
Abajo, Arriba, Z, L, Abajo, Izquierda, Z, Abajo

Curiosidad 1
Arriba, L, Z, Abajo, Izquierda, Z, Abajo, Arriba

Curiosidad 2
L, Abajo, Z, L, Abajo, Arriba, L, Izquierda

Curiosidad 3
Z, Abajo, Arriba, L, Derecha, Izquierda, Derecha

Curiosidad 4
Izquierda, Derecha, Z, L, Izquierda, Z, Derecha, Izquierda



ES FÁCIL CUANDO SABES HACERLO — ¡EN ACCIÓN!

NINTENDO 64

LEGEND OF ZELDA

Cómo hacer de tu espada una Ocarina y de los Cuccos puré.

■ **¿Aún más trucos para jugar a Zelda? Pues sí, y eso no es nada, dentro de muy poco te enseñaremos más.**

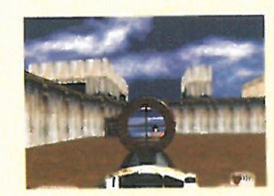
■ Para no tener que sufrir la cólera de los Cuccos primero tienes que ser adulto y cabalgar encima de Epona. Vuelve a Lon Ranch (preferiblemente una vez hayas despertado a Talon y le hayas informado de dónde se encuentra Malon). Después de entrar en el rancho con Epona, ve hasta los límites del terreno y gira a la derecha. Verás a cinco Cuccos. Golpea a uno de ellos hasta que dé un grito de guerra. Cinco Cuccos más aparecerán de la nada e intentarán matarte, pero no podrán. Si tras esto te pones a cabalgar, verás que te sigue una bandada de monstruosas calaveras sedientas de sangre. Si te paras y das media vuelta, los pájaros pasarán de largo y también ellos te perseguirán.

■ Para utilizar tu espada como Ocarina, ve a un desnivel y recoge un objeto inútil cualquiera (por ejemplo, un pez embotellado) y colócalo en el botón C-abajo. Entonces salta el desnivel y pulsa B y C-abajo. Si lo haces correctamente, Link blandirá su espada y caerá al suelo con ella en su boca. A partir de aquí puedes utilizar la espada como Ocarina, aunque a veces se le irá un poco la olla. Este truco no es fácil, así que si no te funciona a la primera sigue intentándolo.



CÓMO ENCONTRAR UNA VACA EN... OUTLAWS

Más espantoso que la comida familiar de los domingos



■ En el primer nivel, tienes que entrar en un área donde se encuentra una Moon House e introducir el código para todas las armas (aparece en el recuadro a la derecha). Verás una grieta en el muro. Enciende un cartucho de dinamita y mételo en la grieta. La explosión dejará un buen hueco. Agáchate y pasa por el hueco. Luego tienes que nadar un trecho hasta llegar a tierra. Entonces encontrarás un camino. Síguelo hasta llegar a un gran círculo. Da vueltas alrededor hasta que encuentres una ventana. Abre la ventana y sorprenderás a dos malvados alienígenas en el acto de descuartizar una vaca. ¡Ajjjj!

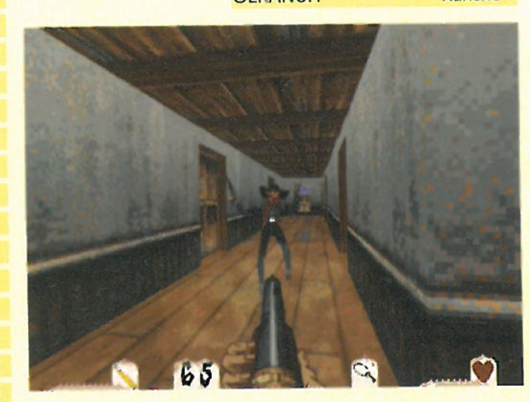
■ Y aquí tienes otros códigos, para que puedas seguir disfrutando del juego:

OLIMYELLA	Modo Dios
OLPOSTAL	Todas las armas
OLJACKPOT	Todos los objetos
OLAIRHEAD	Modo de vuelo
OLCDS	Enemigos en el mapa
OLFPS	Frecuencia de frames de visión
OLASH	Munición ilimitada
OLREDLITE	Congelar a los enemigos
OLGUSHER	Combustible ilimitado
OLSCORE	Salto de nivel
OLBOUNCE	Supersalto
OLRX	Otro corazón
OLMORERX	Tres corazones
OLER	Todos los puntos de salud
OLTOMBSTONE	Modo suicidio
OLAPPEAR	Ascenso
OLWIMPY	Recargar auto
OLOPEC	Mas combustible
OLYAHOO	Ganar una medalla



■ Si quieres saltar a otro nivel, introduce el código correspondiente durante el juego:

OLHIDEOUT	Refugio
OLTOWN	Ciudad
OLTRAIN	Tren
OLCANYON	Cañón
OLCLIFF	Acantilados
OLRANCH	Rancho



¡EN ACCIÓN!

ES FÁCIL CUANDO SABES HACERLO

NINTENDO 64 | PC

ROGUE SQUADRON

¿Quieres cambiar el argumento? Nosotros te explicamos cómo hacerlo.

En el nivel Assault on Kile II, basta con que alteres el orden en que destruyes a tus enemigos para que aparezcan escenas distintas. Si quieres ver una muy buena, elimina primero a la guarnición y luego destruye los sensores. Aparecerá una secuencia en la que Wedge dice: «Ésa es la guarnición, ve por ella», y entonces verás la guarnición destruida. El marcador naranja de la pantalla del radar (el que te guía hacia los objetivos) apuntará hacia la guarnición, aunque la hayas destruido hace un momento.

■ Luego, asegúrate de que has destruido el edificio que se encuentra entre los sensores. Destruye las dos plataformas de despegue en el espaciopuerto y, si te es posible, también las naves. Sigue destruyendo los edificios del espaciopuerto hasta que comience otra escena. Entonces, verás cómo una nave aterriza y despega de una plataforma invisible (la que acabas de destruir).

■ Después, destruye todas las torretas (cañones y misiles) y sigue arrasando la base. Empezará una secuencia en la que dos Interceptores TIE aparecen de repente, abaten dos de las patrulleras imperiales y apresan a Wedge. Luke dirá algo así como: «Esto no ha terminado, destruid a todas los imperiales que queden», y tendrás que destruir el resto de los edificios (si es que queda alguno). Luego puedes volver a las torretas que habías destruido: verás un par que vuelven a estar en pie.

■ Otro comentario acerca del Interceptor TIE. ¿Te habías fijado en que las «alas» parecen paneles solares? Están diseñadas para que absorban la luz solar y recarguen los motores ION. ¿Te habías preguntado alguna vez por qué sólo se emplean Bombarderos TIE en Desviación (Corillia)? ¿O por qué el Interceptor TIE funciona tan bien en Emboscada (Mos Eisley)? Ahora ya lo sabes. Encontrarás otro suceso inesperado en la Batalla de Hoth. Tienes que destruir a casi todo tu equipo (los dos corredores que tienes al lado tras comenzar el juego, los seis tíos que están cerca de las X-wings, la torre de la montaña, el corredor y el tío al que tenías que proteger, el edificio negro que está al lado del generador, los tres tiradores que también están cerca del generador y, si te apetece, el resto de los corredores). Luego, destruye las naves de todos los malos, excepto uno de los dos AT-ST escondidos tras el generador. Una vez hayas destruido todas las otras naves, abandona el área y regresa. El AT-ST habrá desaparecido; puedes buscarlo en vano durante horas. Pero eso no es todo. Si regresas al punto desde el que comenzaste el nivel, te encontrarás con que los transportes se marchan, desaparecen y luego regresan. *Sin cesar.* En ese momento, el juego habrá enloquecido.

Por último, si dispones de una nave que pueda resistir los daños (como por ejemplo el Halcón Milenario), puedes atravesar las rocas en ciertos niveles. Por ejemplo, en el de Batalla por Nonnah. Si vuelas hasta lo más profundo de los acantilados y vuelves a subir a toda velocidad en el mismo momento en que la nave toque fondo, puedes lograr que tu nave entre *en* la pared rocosa.



PC

JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH

■ **Pulsa T durante el juego, y luego teclea:**

IAMAGOD	Todos los poderes de la Fuerza
DIEDIEDIE	Todas las armas
CARTOGRAPH	Aparece el mapa completo
FREEBIRD	Modo de vuelo
TRAINME	Aumento de fuerza
TRIXIE	Maná gratuito
GIMMESTUFF	Inventario completo
BOINGA ON	Invencibilidad
GAMEOVER	Salto de nivel
GOSPEEDSO 0	Movimiento lento
GOSPEEDSO 1	Velocidad normal
QUICKZAP	Teletransporte
STATUESQUE 0	Neutraliza la IA del enemigo
STATUESQUE 1	Activa la IA del enemigo

PC

HALF-LIFE

■ Si te quedan pocos puntos de Salud, acércate a aguas seguras (mejor que compruebes que no se trata de un vertido tóxico) y permanece sumergido hasta que centellee la alarma del oxígeno. Entonces, regresa de inmediato a la superficie. Habrás ganado 10-15 puntos de Salud.

■ También puedes recargar con mayor rapidez las armas lentas (armas como la mágnum y la ballesta tranquilizadora). Cuando te quedes sin munición, empieza a recargarla, y luego cambia de arma mientras estés en la animación de recarga. Luego, vuelve a tomar enseguida el arma que estabas usando. Se habrá recargado por completo.

COMO ES LA VIDA DEPUÉS DEL FINAL DE...

METAL GEAR SOLID

■ Formato: **PlayStation** ■ Editor: **Sony** ■ Precio: **8.990 pesetas** ■ Jugadores: **1** ★★★★★

Se acabó, Metal Gear es historia. Superaste la última pantalla y poco a poco empiezas a recuperar el contacto con la realidad. Lo has disfrutado, aunque debes reconocer que no fue muy difícil. Y ahora, ¿qué?, empiezas a preguntarte con ligera angustia. Sólo la satisfacción del deber cumplido, las últimas imágenes del juego disolviéndose en tu retina y... Pero vamos a ver, ¿acaso tiras a la basura el disco de una de tus bandas favoritas después de la primera escucha? No, vuelves a recorrerlo una y otra vez, hasta que te lo sabes de memoria y eres capaz de apreciar el último de sus matices. Así que no permitas que Metal Gear acabe en el contáiner; lo has completado, sí, pero seguro que aún tiene mucho que ofrecerte.

YA FALTA POCO

■ Pero si estás aún en proceso de completar Metal Gear Solid por vez primera, aquí te mostramos cómo asegurarte de que consigues todos los objetos que harán tus viajes posteriores por el universo de Solid Snake mucho más placenteros.



Cámara

Existen dos maneras de hacerte con ella. La primera consiste en completar el juego sin Meryl. La segunda es llegar a la secuencia de los helicópteros y eliminar a Liquid Snake. A continuación, entras en la habitación situada en la primera base (Base One) y el piso B2 (necesitarás una llave-tarjeta del nivel siete) y utilizas explosivos C4 en la pared inferior-derecha que hay en la entrada de abajo.



Traje furtivo

Para apoderarte del traje furtivo, déjate torturar por Ocelot y a continuación completa el juego. La siguiente vez que juegues, encontrarás el traje en tu inventario. Dicha vestimenta te concede invisibilidad para todos excepto el jefe y los lobos.

Esmoquin

Completa el juego dos veces utilizando los mismos datos. En tu tercera partida, Snake se pondrá su esmoquin en el primer ascensor y lo llevará al estilo James Bond durante el resto del juego.



Pañuelo

Para conseguirlo no te dejes torturar por Ocelot y completa el juego. La siguiente vez que juegues encontrarás que el pañuelo será tuyo. Su propiedad es darte munición ilimitada.



Ninja rojo

Para conseguir que el ninja contra quien luchas lleve puesto un traje rojo, completa dos veces el juego con los mismos datos. En tu tercera partida el ninja irá vestido con un extraño body de color volcánico. Además, su icono aparecerá en tu tarjeta de memoria.

■ **¿Has probado alguna vez compartir una cama individual con un compulsivo devorador de dientes de ajo?**



MERYL

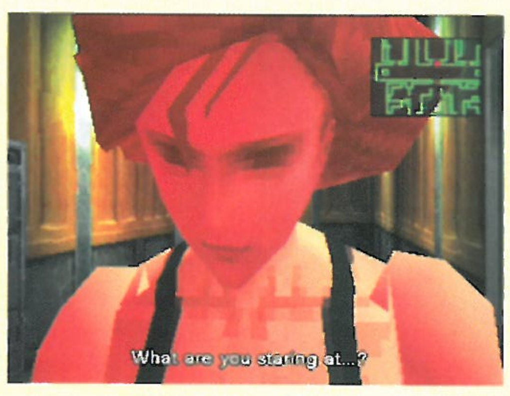
■ Pocas cosas tan divertidas como hacerle la vida imposible a Meryl, la chica de los sueños del terrible Solid Snake.

■ Harta de los rigores de su «ropa interior de emergencia», Meryl ha salido a pasear dejando el sostén en casa.



Mírala haciendo gimnasia

Al tiempo que te arrastras por el túnel que lleva a las celdas, mira hacia abajo. Verás a Meryl haciendo gimnasia. Abandona de inmediato el conducto (por la escalera), y vuelve a entrar en él. Meryl se pondrá a hacer una serie de ejercicios que cambiarán cada vez que la vuelvas a observar. Son los siguientes: a) flexiones, b) tracción, c) estiramientos, d) flexiones en ropa interior, e) tracciones con un solo brazo en ropa interior, y f) estiramientos en bragas.



Ponla nerviosa

Cuando estés paseándote con Meryl, dedícate a observarla en modo de primera persona. Se sonrojará y se dará golpecitos nerviosos en la cadera con su pistola. Sigue mirándola. Se pondrá aún más roja y susurrará preguntas acerca de tu comportamiento.



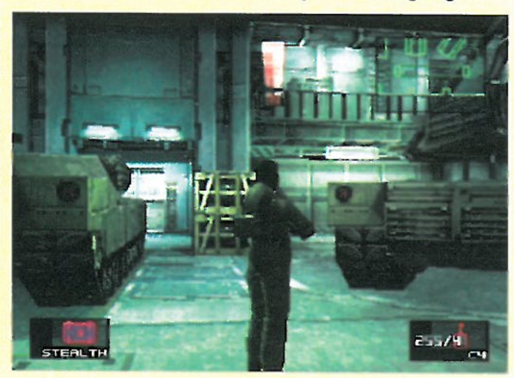
Píllala en bragas

En el cuarto de baño de mujeres, donde te citarás con Meryl después de enfrentarte a Psycho Mantis, cuélate hasta el fondo en menos de cinco segundos. Meryl no habrá tenido tiempo aún de cambiarse, y se pasará la primera parte de vuestra conversación con los pantalones bajados.

DAME MÁS

■ Aquí tienes unos cuantos trucos que vale la pena intentar una vez has completado el juego.







Balas trazadoras de Fa-Mas

Primero tienes que conseguir el pañuelo. Si aún no lo tienes, consulta la página anterior. Reinicia el juego y llega hasta el lugar donde te apoderas de la llave-tarjeta del segundo nivel. Ve al sótano donde están las armas (Armoury Basement) del nivel dos y llévate el arma Fa-Mas junto con su munición. En el contador de balas que tienes en la parte inferior-derecha de tu pantalla verás que tus tres últimos disparos son de color rojo.Éstas son balas trazadoras, y dejan tras de sí una estela, a la vez que infligen el mismo daño que la munición normal de la Fa-Mas. Ahora ponte el pañuelo. Esto te permite engañar a la consola, haciéndola creer que no disparaste las últimas balas. A partir de este momento puedes utilizar tu munición como si fueran todas balas trazadoras. La estela que dejan te permite mejorar muchísimo tu puntería guiando los proyectiles.

Soldados que explotan

Después de conseguir el traje furtivo (en la página anterior te contamos cómo se hace), reinicia el juego. Cuando encuentres el C4, ve sigilosamente por detrás de un soldado Genome y colócale la bomba. Tienes que acercarte mucho, pero si calculas bien no tendrás problemas en alcanzar su espalda. Aléjate de él y haz estallar el explosivo.

Tocata y fuga

Tienes dos maneras de escaparte de la celda de la prisión donde te torturan sin necesitar demasiada ayuda de Ocaton:
El vigilante tiene retortijones. Te dejará para hacer una rápida excursión al lavabo. Ésta es la tuya, ponte debajo de la cama y espera a que vuelva. Cuando llegue y vea que no estás, abrirá la puerta de la celda. En cuanto lo haga, sal de tu escondita a la velocidad de la luz y golpea fuerte al carcelero cagón. Si lo consigues, estará fuera de combate durante el resto del juego.
La otra posibilidad es llamar a Ocaton. Te dará algunas cosas, entre ellas un bote de ketchup. Ni se ocurra comértelo: túmbate en el suelo y espárcetelo por el cuerpo cuando el vigilante se haya ido. Al volver creerá que estás sangrando, así que en el momento que abra la puerta para entrar a ver, atízale y escápate.



COMO ES LA VIDA DEPUÉS DEL FINAL DE...

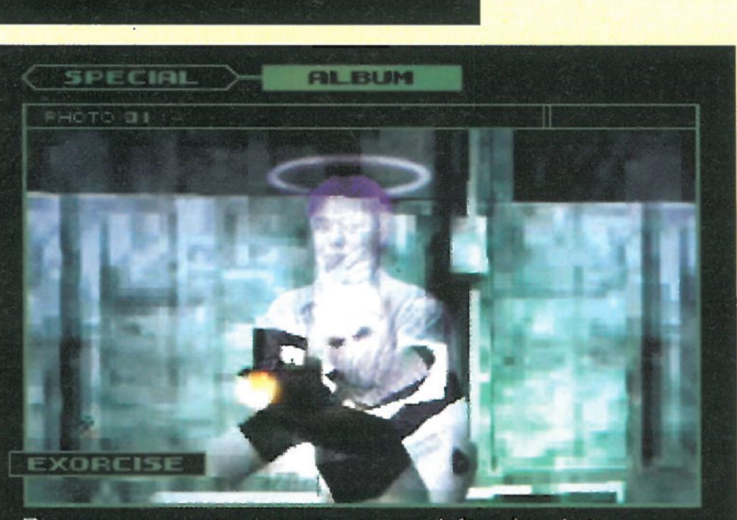
METAL GEAR SOLID

DAME MÁS (CONT.)



Mei Ling, la loca

Llama a Mei Ling una vez tras otra sin guardar. Si lo haces un número de veces lo bastante elevado (entre ocho y diez), dejará de hablarte y te sacará la lengua. Qué chica más simpática.

EN ACCIÓN

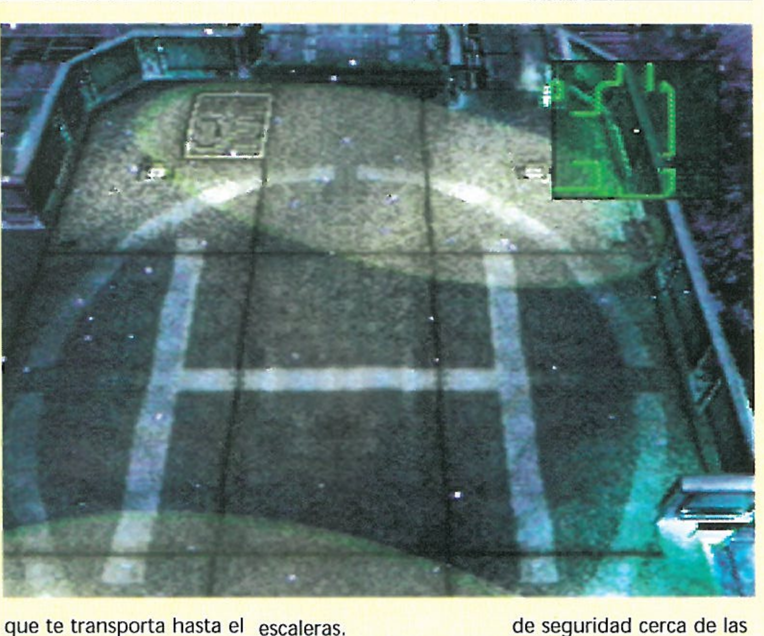
EL DESAFÍO

PLAYSTATION

¿Koala o zorro?

Al finalizar el juego se te otorga un nombre, que varía en función de lo bien que lo hayas hecho. ¿Eres capaz de conseguir alguno de los siguientes galardones?

- **Koala:** Modo fácil. Completa el juego después de haber jugado durante más de 18 horas.
- **Shark (tiburón):** Modo normal. Cárgate a un mínimo de 250 enemigos.
- **Fox (zorro):** Modo difícil. No dejes que el enemigo te descubra más de cuatro veces. Mata hasta 25 enemigos. No utilices más de un aprovisionamiento. No utilices ningún «continue». Completa el juego en menos de tres horas.



Momentos Kodak

Una vez tengas la cámara, te puedes dedicar a hacer fotos. Eso sí, tienes que asegurarte de que dispones de un mínimo de dos bloques libres en tu tarjeta de memoria para que funcione.

Además hay un efecto curioso. Dependiendo de lo que fotografíes, aparecerán imágenes fantasmas sobrepuestas de algunos de los programadores y diseñadores. Aquí tienes los lugares donde encontrarás las 43 esotéricas fotos:

1 Laboratorio de Ocaton (haz una foto del marco del cuadro a tu derecha).
2 Pasillo de cadáveres (a la salida del laboratorio de Ocaton).
3 Torre de comunicaciones A (el tejado destruido por misiles Hind D).
4 En el charco de sangre de Meryl.
5 Al fondo del pasillo de Sniper Wolf (detrás de la segunda columna).
6 Al borde del ascensor (donde están los cuervos).
7 La cascada de las cloacas.
8 Mientras luchas contra Metal Gear.
9 En el lavabo de hombres.
10 Los marcos de los cuadros en la habitación del comandante.
11 Máquina de torturas.
12 Contenedor en medio del depósito de Raven.
13 Detrás del depósito de agua que verás en el cañón.
14 En la caverna de Wolf Dog (primer lugar donde te deslizas agachado).
15 En el espejo del lavabo de mujeres.
16 Helipuerto, en el mar. Se ve desde el peñasco.
17 Habitación del ninja.
18 Ascensor, en el edificio Comm. Tower B.
19 Suelo electrificado.
20 Base subterránea MG: la punta de la pistola de Metal Gear.
21 Roca en el cañón.
22 Gusanos en el cuerpo del jefe DARPA auténtico en la celda.
23 Al lado del cadáver de Baker.
24 En el charco de la cueva de Wolf Dog.
25 Donde Baker ha sido hecho prisionero.
26 Pulpo Decoy (al jefe DARPA falso).
27 La salida cerrada del conducto.
28 Ascensor en el fondo del conducto del primer nivel (Communication Tower B).
29 Agua en el puerto de cargamento.
30 Helipuerto encima del edificio.
31 Dentro del ascensor que te transporta hasta el cobertizo de los tanques.
32 El cadáver de Sniper Wolf.
33 Puente en el tercer piso del alto horno.
34 El punto más bajo del ascensor (Communication Tower B).
35 La parte oscura de las escaleras.
36 Al fondo de la sala de calderas.
37 Habitación de armamento escondida (detrás de la pared debilitada).
38 Sala de observación.
39 Helipuerto (soldado durmiente).
40 Helipuerto (cámara de seguridad cerca de las escaleras).
41 Almacén de misiles atómicos (la punta del misil).
42 Celda de Johnny Sasaki (cerca del jefe de DARPA).
43 En la oscuridad del puente que comunica las torres A y B.

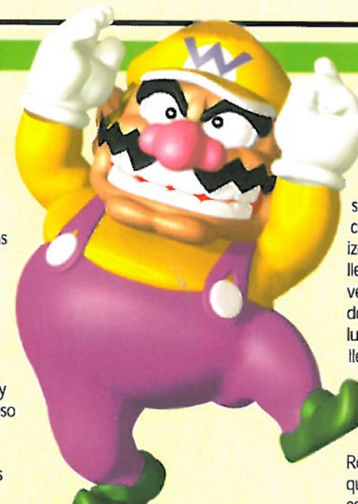
GAME BOY

WARIO LAND II

Si lees este artículo aprenderás a derrocar a la princesa (jefa principal del juego) a base de saltos bien sincronizados. No es difícil, toma nota. Primero te arrojará unos extraños hombrecillos con forma de flecha. Esquívalos saltando, recógelos y atízale con ellos. El secreto es dar a la niñata malcriada un poco de su propia medicina. Cuida especialmente que no te alcance con sus bolas de juegos. Si lo consigues, empezará a bombardearte con munición pesada.

No dejes que las bombas toquen el suelo, intenta cazarlas como si fuesen mariposas. Luego arrójalas al suelo cuando la princesa esté pasando por encima. Provocarás una gran explosión en la que ella se verá envuelta, y si lo consigues dos veces habrás ganado.

Para avanzar correctamente por la cinta transportadora, toma un enemigo como rehén y oblígale a acompañarle. Ah, y eso no es todo, también hemos encontrado una salida secreta. Sigue las instrucciones si quieres llegar a ella:



Cárgate a la serpiente gigante

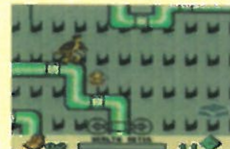
En la primera habitación rompe el suelo, como te indica la flecha. Aparecerá una habitación subterránea. Entra en ella. Sube por el conducto que hay en el extremo izquierdo de dicha habitación. Cuando llegues arriba, destroza la pared que verás a tu derecha y ve a la parte derecha de la habitación —pasado el lugar en que está el zombi— hasta llegar a la puerta. Entra por ella. En la nueva habitación donde te encontrarás, avanza hacia la derecha hasta que veas una puerta que tiene dos bloques al lado. Rompe el bloque superior y la pared que hay a su lado. Sigue, baja por unas escaleras y alcanzarás otra salida.

GAME BOY

PITFALL: BEYOND THE JUNGLE

Aquí tienes las contraseñas:

FLTYWTRS	Cavernas
GNGDWN	Volcán
SLTHHRNG	Prisión
SWPNGBLW	Látigo





PLAYSTATION

BICHOS

Para tener vidas infinitas mantén apretado R1 y entonces pulsa X+Círculo + L2, en el menú principal. Es fácil, ¿verdad?

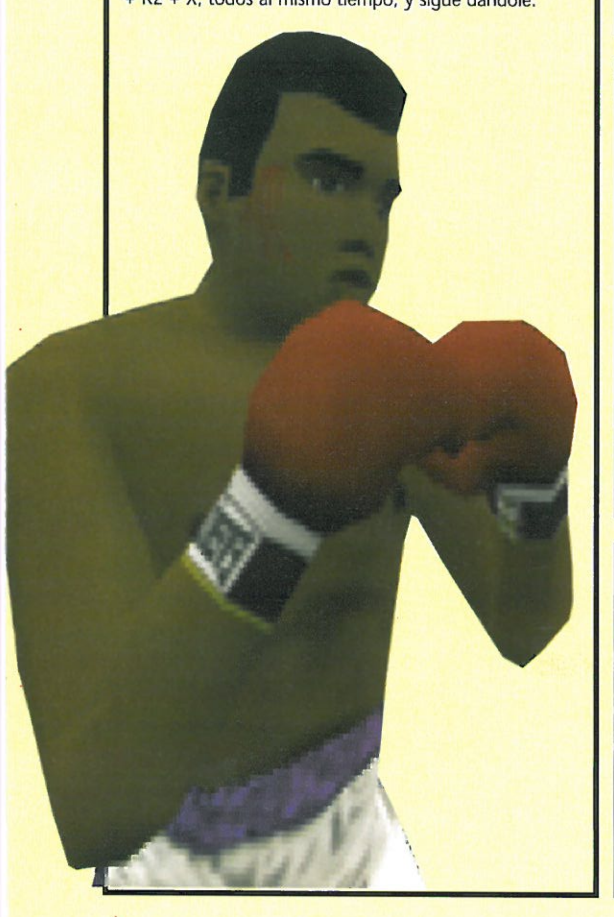


PLAYSTATION

KNOCKOUT KINGS

Para aumentar el tamaño de las cabezas de los luchadores pulsa en el menú principal lo siguiente: Izquierda + O, Izquierda + Triángulo, Izquierda + Cuadrado, Izquierda + Cruz.

Para recuperar parte de tu energía cuando dejes fuera de combate a tu contrincante, pulsa L1 + L2 + R1 + R2 + X, todos al mismo tiempo, y sigue dándole.



PC

HEAVY GEAR

Durante el juego, mantén apretado Ctrl + Alt + Shift mientras tecleas uno de los códigos que tienes a tu derecha. Pero recuerda que, una vez utilices uno de estos trucos, no podrás alistarte a nuevas unidades, tu Combat Priority no aumentará y no podrás aprender nuevas tácticas IA.

BEDOUINPRINCE
Invulnerabilidad
CHECKMATEIN2
Para completar la misión de forma exitosa
HESBACKANDHESGOTAGUN
Munición ilimitada
DEPLIKESPUDDING
Modo de visión libre (navegas mediante CTRL y las teclas de flecha)

MACINTOSH

FUTURE COP: LAPD

Aquí tienes un pequeño truco que te ayudará a pelarte al Sky Captain. Al principio del juego, fabrica cinco tanques y cinco helicópteros. A continuación, ve a por más territorio (pero no tomes el patio ni el lugar donde hay potenciadores como el escudo). En cuanto te hayas hecho con todo el territorio del patio ve a buscar a Sky Captain en su cuartel, suele ser el sitio al que primero se dirige.

PLAYSTATION

R-TYPE DELTA

Pulsa Start para hacer una pausa en el juego, y manteniendo apretado L2 pulsa uno de los códigos que tienes a continuación:

100% poder
Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Triángulo
Potenciador rojo
Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Cuadrado
Potenciador azul
Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, X
Potenciador amarillo
Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Cuadrado

PC

ATOMIC BOMBERMAN

En la pantalla de selección de jugadores (Player Select), dale a la letra C cinco veces. Con esto podrás escoger entre los tres modos Campaign. En el menú principal, mantén apretado Ctrl y pulsa E seis veces para las opciones de nivel propio, montaje de un nivel y abandonar.

PC

ACTUA SOCCER

En la pantalla donde sale el título del juego, teclea ITSCOMINGHOME y podrás utilizar todos los equipos italianos.

TOTAL ANNIHILATION

Dejamos escrito en algún sitio que éste es el rey sin corona de los juegos de estrategia, más rápido y adictivo que cualquier otro título del mercado. Y además, tiene un montón de buenos trucos.

Por ejemplo, para seleccionar una misión aprieta el icono llamado *Single Player*. Luego marca «drdeath» en la pantalla del modo para un solo jugador y pulsa el icono del hueso. Empieza el juego en el modo multijugador o escaramuza, aprieta ENTER, después aprieta el signo de sumar en el teclado numérico e introduce el código que eliges de entre la lista que ahora te damos:

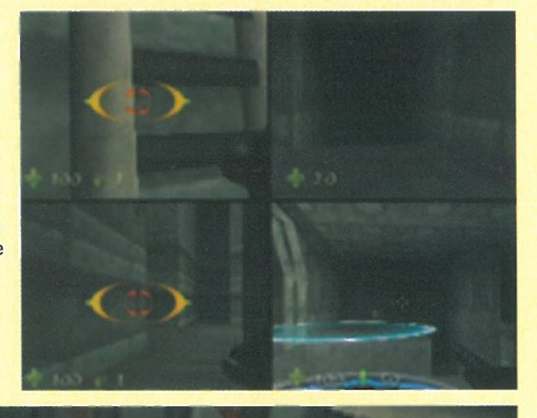
CÓDIGO:ATM
Multiplica tu energía por mil
CLOCK
Introduce un reloj en el juego
CDSTART or CDPLAY
Para escuchar CD musicales
CDSTOP
Para parar los CD
CONTOUR<1-15>
Visión tridimensional de contornos
CONTROL<0-3>
Visión tridimensional de contornos
CONTROL «0-3»
Control de IA en el modo «Skirmish»
DITHER
Substituye la línea gris de visión
DOUBLESHOT
Dobla la capacidad de daño de las armas
HALFSHOT
Reduce el daño a la mitad
ILOSE
Partida perdida
IWIN
Partida ganada
KILL
Extermina todas las unidades
LIGHT
Oscurece las estructuras
NOENERGY
Reduce la energía
NOMETAL
Reduce el metal
NOSHAKE
Desactiva los efectos de explosión
NOWISEE OR LOS
Mapa completo, desactiva la línea de visión
RADAR
Radar completo
SHADOW
Sombras de objetos
SING
Cánticos en los momentos cumbre
SWITCHALT
Aprieta ALT más «número» para cambiar unidades
VIEW «0-3»
Para echar un ojo a la energía del enemigo
SHARE RADAR
Para compartir el radar
SHARE METAL
Para repartir el metal
SHARE ENERGY
Para repartir energía
SHARE ALL
Para repartir todos los recursos
SHOOTALL
Para disparar a todos los edificios



TUROK 2
SEEDS OF EVIL







■ Te lo confesamos sin tapujos: Uno de los miembros más destacados de nuestra redacción es un recortable a tamaño natural de Turok. Y, por supuesto, en el mismo momento en que Turok 2 llegó a la redacción se nos ocurrió encargarle que escribiera algunos comentarios acerca de su nuevo y fabuloso modo para cuatro jugadores, que, según dicen algunos por ahí, es mejor que el de GoldenEye. Pero, como la propia Acclaim ha acabado por informarnos debidamente, hemos optado por dispensarle de esa tarea. He aquí la información recibida. Disfrútala. Sin duda alguna, Turok 2, de Acclaim, puede jactarse de uno de los modos deathmatch más festivos y sangrientos que se hayan conocido en la historia de la N64. Pero no sólo eso. Turok 2 multijugador ofrece diversos juegos competitivos y cooperativos distribuidos por 12 niveles expansivos. Durante el juego cooperativo, tú mismo decides si tus armas pueden herir o no a tus compañeros. Nosotros creemos que te conviene decidirte por el sí.

■ BLOODLUST introduce a cuatro jugadores en un torneo durísimo, en el que hay que matar o morir. Sólo hay una norma: tienes que seguir vivo cuando se aclare la nube de polvo. Bloodlust ofrece un juego cooperativo en equipo y un juego contrarreloj.

■ FRAG TAG te sitúa en otro escenario estilo «sálvese quien pueda». Tu misión consiste en llegar a un punto predeterminado antes de que tus tres oponentes te reduzcan a papilla fermentada. Si lo consigues, puedes designar otra «víctima» y empuñar una buena arma.



■ Esta especie de País de las Maravillas de los Deathmatch hará que te rías de eso que se llama «juego cooperativo». Claro que puedes jugar en equipo con otras personas; después, si te parece, podéis iros a la piscina para nadar también en equipo.

LOS CONTENDIENTES

Turok
- El Caballero Coyote
- Salud: 100
- Como ya puedes imaginar, el Caballero Coyote es quizá el más equilibrado de los contendientes en opción multijugador. Nuestro héroe es ágil, fuerte y hábil con las armas. Cuando estés dirigiendo a Turok, recuerda que la táctica más característica de este juego consiste en arrojarse sobre el oponente desde rebordes rocosos y otras posiciones elevadas; un recurso especialmente útil cuando te enfrentas a enemigos de tres metros. No olvides que, cuando se te acabe la munición, tendrás que utilizarte a ti mismo como arma.

Adon
- La portavoz de la Luz Eterna
- Salud: 60 puntos.
- No te dejes engañar por los escasos puntos de salud que posee Adon. Esta señorita es uno de los personajes más veloces en modo multijugador, y sus poderes místicos le permiten recobrar la salud con mucha rapidez. Si te quedas en segunda línea con Adon y utilizas siempre armas de larga distancia, no tardarás en hallar tu recompensa en forma de paquetes bioeléctricos.

Gant
- Una bestia fría
- Salud: 80

Este implacable dinosoide emplea un campo de fuerza difícil de destruir. Por ello, sus puntos de salud valen más de lo que parece. Sin embargo, no es invulnerable: si alguien golpea su caparazón con fuerza suficiente, se abre como una ostra... pero no vaciles. Puede regenerar su Salud, aunque no tan rápidamente como Adon.

Flesh Eater
- El guardián de la muerte
- Salud: 120

Por lo que respecta al equilibrio del juego, este horror viviente es lo más parecido a Turok en términos de velocidad, fuerza y resistencia ante los ataques. Flesh Eater tiene un único punto débil: es algo lento. Pero sus puntos de Salud compensan esa limitación.

Sloth
- La criatura revivida
- Salud: 150

El Primagen ha logrado reanimar de algún modo el cadáver putrefacto de este gigantesco Putt-Lin, el más agusanado de los contendientes. Sloth regenera su Salud a un ritmo lento pero constante. De hecho, el adjetivo «lento» se aplica a casi todos los rasgos de esta bestia: es el personaje más calmoso de todos los que figuran en la opción multijugador. También es cierto que su Salud es superior a la de todos los demás y, como consecuencia, les supera en poder.

Endtrail
- Salud: 100
- El poder de salto de este cruel y astuto combatiente sólo puede compararse con el de Raptor. Endtrail es la mejor opción para un jugador con reflejos rápidos (y alma brutal), siempre que se domine su habilidad para saltar.

Fireborn
- Salud: 80
- Este contendiente es único por dos motivos. En primer lugar, por su capacidad de regeneración de Salud: aunque otros personajes se recuperen con mayor rapidez, éste no se detiene en el tope de 80, sino que sigue regenerándose hasta llegar a 110, con lo que acaba volviéndose más poderoso que al principio. Además, Fireborn es inmune al fuego, con lo que puede atravesar sin problemas la lava que invade algunos de los niveles multijugador.

Raptor
- Salud: 120
- Quizá sea el contendiente más violento; además, es uno de los más rápidos de la opción multijugador. Es el que salta a mayores distancias, con mayor rapidez. De hecho, sólo existe un punto débil que impide que este monstruo se vuelva invencible: no puede utilizar armas. Sólo sabe enfrentarse a sus enemigos en combates cuerpo a cuerpo y, por ello, es una víctima natural de las armas de larga distancia. Pero de todos modos, si practicas con la velocidad y la agilidad de Raptor, no tardarás en destrozar a tus oponentes sin que logren dispararte por segunda vez.

Joshua Fireseed
- Identidad civil
- Salud: 100
- Aparte de masacrar inocentes bestezuelas en la Tierra Perdida, Turok también tiene una identidad civil: Joshua Fireseed, una estrella de baloncesto de la NCAA, del Oklahoma College, residente en la ciudad de Oklahoma. Pero que no te engañen sus pantalones vaqueros y su camiseta: este sujeto es el mismo cazador de dinosaurios que conoces y aprecias, y no necesita la tabla de lavar tallada en hueso ni las gafas de sol ultramodernas para demostrarlo. No difiere tanto del Caballero Coyote del que te hablábamos al comienzo de la sección. Las buenas gentes de Iguana te brindan la oportunidad de introducirlo en la opción multijugador.

Campaigner
- Salud: 120
- Antes de que llegara

Primagen, este muchacho era el más malo de los malos. Sí, sí, el mayor de los villanos de *Turok: Dinosaur Hunter* vuelve a la palestra, a probar suerte una vez más con su antiguo rival, y te aseguramos que no lograrán resolver sus diferencias con una partida de béisbol. Aunque no tenga tantos poderes como en el videojuego anterior, Campaigner no carece de recursos. De hecho, la suma de sus puntos de Salud, su fuerza y su maniobrabilidad le distinguen, sin lugar a dudas, como uno de los contendientes más poderosos.

Tal'Set
- El Valiente
- Salud: 110

Si hiciéramos una encuesta sobre el favorito en un enfrentamiento —el héroe de *Turok: Dinosaur Hunter*, con más años de experiencia, o el personaje más joven e impetuoso de *Turok 2: Seeds of Evil*—, seguro que muchos de vosotros os inclinaríais por Tal'Set. Pues bien: ahora tenéis ocasión de saber la verdad. Indudablemente, Tal'Set tiene más masa muscular que su tatara-tatara-tatara-tatara-tataranieto, pero Josh supera inequívocamente al Valiente en agilidad. En cualquier caso, podéis vivir una nueva experiencia con uno de los héroes más famosos de la historia de Nintendo.

Monkey
- Diana móvil
- Por fin podemos decirlo: los rumores eran ciertos. En esta versión del juego, puedes adoptar la personalidad del misterioso y siempre enigmático Monkey de *Turok: Dinosaur Hunter*. Pero, ¿qué interés tiene ese personaje? ¿Y por qué tanta propaganda? Sabes tanto como nosotros.

CÓMO MATAR

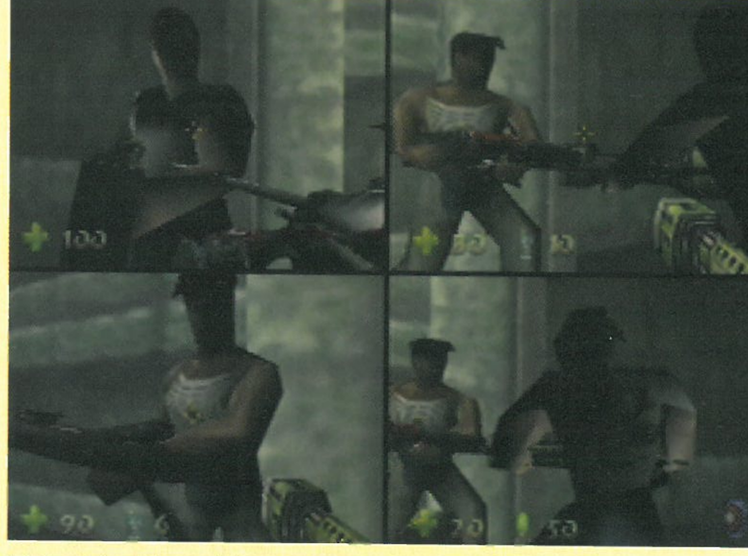
- Apenas hay armas disponibles para los jugadores con vocación de francotirador. Por ello, te recomendamos que busques el lanzacohetes Scorpion, sobre todo si no tienes buena puntería. Creemos que es la mejor arma de la opción multijugador, y además arroja metralla, por lo que no necesitas muy buena puntería para acertar. Sólo tienes que disparar y moverte.

- Apropíate del lanzagranadas, sobre todo si te enfrentas a un enemigo peligroso. Te gustará: va dejando una estela de destrucción tras de sí.

- El cañón Firestorm es el número tres de nuestra selección para multijugador. Es rápido y alcanza una zona bastante amplia.

- Cuando tu oponente use el Taladro Cerebral, échate a correr como si te persiguieran mil diablos. Si queda un camino abierto entre ambos, puedes darte por perdido. Busca un terreno más complejo, donde haya arbustos, pasillos, lo que sea, y procura correr siempre en zigzag. Puede que logres «cansar» al Taladro Cerebral. Si lo consigues, dejará de perseguirte.

- Si tienes el lanzacohetes Scorpion, puedes pegar «saltos cohete». Sólo tienes que apuntar al suelo, empezar a saltar y disparar. La fuerza explosiva resultante te proyectará a una altitud que triplicará la de un salto normal. Saldrás algo magullado, pero vale la pena: a tus oponentes se les va a caer la mandíbula.











Oídme amigos podemos arreglar esta situación hemos llamado a un Premio Nobel de la Paz para que medie entre nosotros si discutimos este asunto como seres racionales no vamos a necesitar cañones ni pistolas y el mundo puede mejorar... ¡ahhh, maldito, ésta me la pagas!

LAS ARMAS

- La selección de armamento para Turok 2 en modo multijugador es bastante más limitada que la del modo Quest. Esto se debe, al menos en parte, a motivos tecnológicos. Si en este modo se ofrecieran todas las armas —incluidas las que producen efectos ópticos complejos—, las dificultades de animación de una pantalla dividida en cuatro tendrían como resultado una ralentización del juego, y eso no sería aceptable. Además, armas como el Nuke acabarían con todo el mundo, y eso tampoco nos gustaría, ¿verdad? En todos los juegos Bloodlust y Frag Tag se puede disponer de: ballesta, rifle de dardos, rifle de asalto, rifle de plasma, cañón Firestorm, Taladro Cerebral, lanzagranadas, lanzacohetes Scorpion y lanzatorpedos. La ballesta y el rifle de asalto sustituyen, respectivamente, al arco y la escopeta del modo Quest. Se diferencian de éstos en que la ballesta dispone de munición indefinida y que su poder se encuentra entre el del arco y el del arco tek; el rifle de asalto proviene del primer juego *Turok*, y es algo más potente que la escopeta.

En el modo multijugador, disparar desde largas distancias es más difícil. Iguana se ha cargado el seguro del lanzacohetes Scorpion. Ni la ballesta ni el rifle de plasma tienen modo para francotirador. Se consideró que la opción seguro para francotirador habría desequilibrado demasiado la balanza en el modo multijugador.

Además, tienes que recordar (si quieres seguir vivo) que, en el modo multijugador, el arma sin municiones desaparece. Por ello, te conviene no perder de vista los repuestos y tener la ballesta a mano.

Por último, hay que tener en cuenta que las armas superpoderosas aceleran la matanza. Si quieres una partida larga y con mayor suspense, lo mejor es que te deshagas de las armas más potentes y sólo utilices lo básico. Al fin y al cabo, ¿necesitas mucha destreza para aniquilar a tu enemigo con un taladro cerebral?

CÓMO PILLARLE EL TRANQUILLO A...
RIVAL SCHOOLS: UNITED BY FATE

■ Formato: **Playstation** ■ Editor: **Virgin** ■ Desarrollador: **Capcom** ■ Precio: **7.490** ■ Jugadores: **1-2**

Este beat 'em up ambientado en una academia de luchadores tiene truco. ¡Cómo no¡ Todos los juegos del mercado tienen alguna puerta falsa por la que puedes colarte hasta la cocina. Hay va una lista de las diferentes formas de sofisticar, complicar, simplificar o hacer eterno este enfrentamiento entre escuelas rivales.

LEYENDA

GL ....golpe leve
GF ....golpe fuerte
PL ....patada leve
PF ....patada fuerte
a, d , r, b atrás, delante, arriba, abajo
ccd............cuarto de círculo hacia delante (b, b/d, d)
cca............cuarto de círculo hacia atrás (b, b/a, a)
(*)............Utiliza el movimiento entre paréntesis como alternativa.

ELEMENTOS VITALES



■ Sakura nos enseña un nuevo golpe... un tanto inútil en este caso concreto.

■ Los *beat' em up* son juegos bastante similares entre sí. Contras, reveses, esquives, contras de efecto retardado y demás son elementos de un código común a casi todos los juegos del género. Son movimientos elementales de lucha que, hasta cierto punto, se inspiran en la vida real, y, si no te lo crees, búscate a un maestro de artes marciales que te dé un par de lecciones. Para ti puede resultar un galimatías incomprensible, más en una lengua que no es la tuya, pero deberías irte familiarizando con estos nombres y aprendiendo a realizar los golpes a que se refieren. A continuación te ofrecemos nuestra guía para que domines instantáneamente todas las maniobras y movimientos del juego.

Text-books combos
■ Se trata de un tipo de combos que siguen una pauta fija; normalmente consisten en dos ataques ligeros y uno más directo seguidos por «delante+fuerte» o bien por un movimiento especial. Esta descripción es válida en líneas generales, pero no se adapta a todos los personajes del juego.

Contraataque de efecto retardado
■ Si quieres atacar a tu contrincante pero éste no deja de descargar golpes, intenta este contra. Cuando veas que aparece el diamante, haz un movimiento especial o un Burning Vigour attack. Es un golpe inmediato y de éxito casi seguro.



■ Los ataques team-up infligen un daño considerable.

Ataque team-up
■ Si utilizas esta opción podrás contar con la ayuda de un compañero, y ya se sabe que cuatro puños pegan mejor que dos. Para llevar a cabo un team-up attack, presiona GL (golpe leve) + PL (patada leve) o bien GF + PF. Útil para causar grandes daños a tu oponente o tomarte un respiro y recuperar algo de energía.

MODO APRENDIZAJE

■ Damas y caballeros, niños y niñas, bienvenidos al modo de aprendizaje. Aquí podrán ustedes aprender las más refinadas técnicas de Rival Schools.Una vez has completado la lección elegida, el juego evaluará tu actuación de 0 a 100 en las tres áreas que tienes a continuación. La mayoría de lo que sigue viene explicado en el juego, pero vale la pena que eches un ojo porque puede resultar pelín confuso.

Energía
■ Es decir, cuántos botones necesitas pulsar para realizar el movimiento. Para sacar un 100 en este apartado tienes que reducir el número de pulsaciones. Si consigues un 98 o un 99 en lugar de 100, inténtalo de nuevo, ya que a veces el Modo Learning piensa que usaste demasiadas pulsaciones cuando en realidad no lo hiciste.

Precisión
■ Tendrás 10 segundos (20 en algunos casos) para completar cada movimiento que se te pida. Si fallas y te pasas del tiempo asignado tu puntuación lo notará.

Agilidad
■ Se trata de ver cuánto tiempo empleaste para efectuar cada ejercicio. Hay un tiempo concreto para cada uno, intenta no agotarlo o se notará en tu puntuación. Es distinto al tema de la precisión (arriba) ya que aquí recibirás una nota, como en el colegio. Las calificaciones van de S hasta E. Conseguirás una S si anotas 100 en todo. A, B y C son aprobados mientras que D y E son suspensos.
También te encontrarás un registro de tu nivel de maestría que puntuará según el porcentaje de niveles que completes con nota S.

CONSEJO

■ Algunos movimientos te harán perder la orientación, pero en cuanto los ejecutes (después de que el gran círculo rojo aparezca en pantalla) podrás seguir dándole a los botones sin que ello afecte, aparentemente, tu puntuación. Aprovecha esto durante el movimiento actual para ir perfeccionando tu técnica y te ahorrarás unos segundos.

CLASES DE REPASO

■ Aquí encontrarás nueve lecciones que son un repaso de movimientos anteriores. El maestro te pedirá una serie de movimientos que han sido ejecutados previamente y se supone que tú los vas a saber hacer de nuevo. De hecho, cada clase de repaso tiene secuencias entre las que el maestro elegirá. Es importante que aprendas estas secuencias, ya que sólo aprendiendo bien las pautas conseguirás una S.

CONSEJO

Lucha contra el «gran jefe»
■ Cuando llegas al séptimo combate (por lo general el último), derrota a tus adversarios con un *team up super* y te enfrentarás al «gran jefe». Después de ganarle, asistirás a un final distinto...

CONSEJO

Personajes escondidos
■ Para descubrir los personajes escondidos (Hirata en traje de baño, Natsu en uniforme escolar, Tiffany también en uniforme escolar y Keiko en pijama) sólo tienes que ganar en el Story Mode con estos cuatro personajes.

HABILIDADES SUPERIORES

■ En cuanto domines perfectamente los movimientos básicos, tendrás que introducirte en las habilidades superiores. Son lo que distingue a un jugador normal y corriente de un experto en el tema. Los combos aparecen en dos modalidades: Chain (cadena) y Air (aire). Los chain combos no son «combos» en el estricto sentido de la palabra, ya que pueden romperse, pero también es importante que los aprendas. Los combos aéreos son un efectivo método para anotar golpes sobre un contrincante en el aire.



■ Los golpes múltiples como éste son impresionantes.

Combo en cadena

■ Son una serie de movimientos que, por separado, no son difíciles de bloquear, pero forman un buen conjunto que mantendrá a tus rivales a ralla. Cada personaje tiene varios combos encadenados, así que aprenderlos todos te va a llevar un buen rato.

Combos aéreos

■ Ciertos movimientos pondrán a tu contrincante en órbita. Ésta es tu ocasión para utilizar un combo aéreo. Si presionas «Abajo» y luego «Arriba» rápidamente, saltarás a una altura increíble. Aprovéchalo para golpear a tu oponente antes de que toque el suelo. Si tienes cuidado con el tiempo que gastas y utilizas súper aéreos podrás lograr más de diez golpes con un combo aéreo.

EN CADENA

■ La clave del éxito en *Rival Schools* está en juntar los combos en cadena. Así que, en lugar de darte una aburrida lista de movimientos, hemos pensado que será mejor que te proporcionemos algunos combos de los buenos para cada personaje. La lista no es –ni mucho menos– exhaustiva, pero te ayudará a ir por el buen camino.



KYOSUKE

- GL, GL, GF, d+GF (a+GF)
- GL, GL, GF, a+PF, d+PF
- b+PF, dbd+GL(GF), ccd+PL(PF)
- b+PF, ccd+PL(PF)
- GL, GL, GF, a+PF, d+PF, dbd+GL(GF), ccd+PL(PF)
- GL, GL, GF, a+PF
- GL, GL, GF, a+PF, bd+PF, r, PL, GL, GL,PL, ccd+GL(GF)
- GL, GL, GF, a+PF, bd+PF, r, GL, GF



SHOMA

- GL, GL, PF, d+GF
- GL, GL, PF, d+PF
- GL, GL, GF, a+GF
- GL, GL, PF, bd+GF, r, GL, PL, ccd+GL(GF)
- GL, GL, GF, bd+GF, r, GL, GL, PL, GF, d+GF



BATSU

- GL, GL, GF, bd+PF
- GL, GL, PF, d+PF
- GL, GL, GF, a+GF, ccd+GL(GF) o bien dbd+GL(GF)
- GL, GL, PF, d+GF, ccd+GL(GF) o bien dbd+GL(GF)
- GL, GL, PF, bd+GF, r, GL, PL, PL, GL
- GL, GL, PF, bd+GF, r, PL, GL, GL, PL, GF, d+GF



NATSU

- GL, GL, GF, d+GF, ccd+GL(GF)
- GL, GL, GF, a+PF, ccd+GL(GF)
- GL, GL, GF, a+GF, cca+GL, r, GL, PL, a+PF, GL, PL, a+PF, GL, PL
- GL, GL, GF, bd+GF, r, GL, PL, a+PF, GL, PL, GL, PL, a+PF, GL, PL, a+PF, d+GF



HINATA

- GL, GL, PF,d+PF
- a+PF, dbd+GL(GF) o bien cca+PL(PF)
- bd+PF, r, PL, GL, GL, PL, d+GF
- GL, GL, PF, bd+PF



ROBERTO

- GL, GL, PF, bd+PF, r,GL, PL ,PL,GL,ccd+GL(GF) o bien dbd+PL(PF) o bien ccd+PL(PF)
- GL, GL, PF, a+PF, ccd+PL(PF) o bien dbd+PL(PF)
- GL, GL, PF, bd+PF, r, GL, PL, PL, GL, GF, d+PF
- GF, d+PF



ROY

- d+GF, ccd+GL(GF) o bien cca+GL(GF) o bien dbd+GL(GF)
- GL, GL, PF, d+PF
- GL, GL, PF, a+PF
- GL, GL, GF, d+GF, <u>any finisher listed above in top combo</u>
- GL, GL, GF, bd+GF, r, PL, GL, GL, PL, GF, d+GF




TIFFANY

- ccd+GL(GF), GL
- b+PF, bd+PF
- GL, GL, PF, d+PF
- GL, GL, d+GL, GF, a+GF o bien d+GF
- GL, GL, PF
- GL, GL, d+GL, GF, bd+GF, r,GL, PL, GL, PL, GF
- GL, GL, d+GL, GF, dbd+GL(GF)
- GL, GL, d+GL, PF, a+PF, cca+GL(GF) o bien dbd+PL(PF)
- GL, GL, GF, d+GF



BOMAN

- GL, GL, PF, bd+gf, r, PL, GL, PL, PF, cca+GL(GF)
- GL, GL, GF, d+GF, dbd+GL(GF)
- GL, GL, GF, bd+GF, r, PL, PL, GL, GF, d+GF
- GL, GL, GF, d+PF, ccd+GL(GF), ccd+GL(GF)



EDGE

- GL, GL, GF, a+PF, a+PF, d+PF, d+PF
- GL, GL, PF, d+GF
- GL, GL, GF, bd+GF, r, GL, PL, GL, PL, d+PF
- GL, GL, GF, bd+GF, r, PL, a, bd+GF



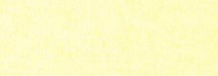
AKIRA

- GL, GL, GF, d+GF
- GL, GL, GF, bd+GF, r, PL, GL, GL, PL
- GL, GL, GF, bd+GF, r, GL, PL, PL, GL, PF o bien d+PF o GF



GAN

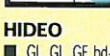
- GL, GL, b+GF, d+GF, cca+GL(GF), PL, PL
- GL, GL, GF, bd+GF, r, GL, PL, ccd+PF
- GL, GL, PF, ccd+GL(GF)
- GL, GL, b+GF, ccd+GL(GF)





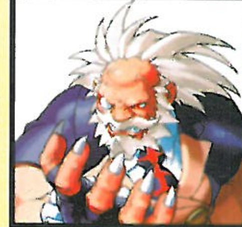
KYOKO

- GL, GL, GF, d+GF, dbd+PL(PF)
- GL, GL, PF, bd+PF, r, GL, GL, GL, PL, GF, cca+PL(PF)
- GL, GL, PF, bd+PF, r, GL, PL, d+PF, PL, GL, GF, cca+PL(PF)
- GL, GL, PF, a+PF, cca+PL(PF) o bien dbd+PL(PF)



HIDEO

- GL, GL, GF, bd+GF, r, PL, GL, GL, GF, d+GF
- GL, GL, GF, a+GF, cca+PL(PF) o bien dbd+GL(GF)
- GL, GL, GF, bd+GF, r, GL, GL, GF, ccd+GL(GF)
- GL, GL, GF, d+GF, cca+PL(PF)



RAIZO

- GL, GL, GF, ccd+GL(GF) o bien dbd+GL(GF)
- GL, GL, GF, a+GF
- GL, GL, PF, d+PF
- GL, GL, GF, bd+GF, r, PL, GL, GL, PL, ccd+GL(GF)




HYO

- GL, GL, GF, d+GF, cca+PL(PF) o bien dbd+GL(GF) o bien ccd+GL(GF)
- GL, GL, GF, d+GF, a+GF o bien dbd+GL(GF) o bien cca+PL(PF) o bien ccd+GL(GF)
- GL, GL, GF, d+GF, bd+GF, r, PL, GL, GL, PL, GF, ccd+GL(GF) o bien cca+PL(PF)
- GL, GL, GF, a+PF, d+GF, ccd+GL(GF), ccd+GL(GF), GL o bien dbd+GL(GF) o bien cca+PL(PF)

■ **De Sakura no tenemos retrato, porque es un personaje de la serie Street Fighter y no pertenece al universo de Rival Schools. De todos modos, aparece en el Rival Schools Evolution y es uno de los mejores personajes.**

SAKURA

- GL, GL, d+GF, ccd+GL(GF) o bien cca+PL(PF)
- GL, GL, PF, d+PF o bien bd+GF
- GL, GL, PF, bd+PF, r, GL, PL, PL, GL, ccd+GL(GF) o bien cca+PL(PF)
- GL, GL, PF, bd+PF, r, PL, GL, PL, GL, d+PF

NINTENDO 64

PENNY RACERS

■ Al principio de la ruta Alpina hay una entrada con una rampa de subida. En la parte superior de la rampa encontrarás el acelerador necesario para ponerte en cabeza. Cuando el camino se divide en dos, sigue la ruta hacia la izquierda. Después utiliza el acelerador y sigue el muro de la izquierda. En seguida encontrarás otro acelerador que te servirá para mantenerte en las primeras posiciones.



■ Para empezar la carrera con mucho turbo, pulsa el botón del gas justo antes de empezar (cuando la última luz se ponga verde). Si tienes problemas para empezar en el modo para un solo jugador, acelera el motor hasta que el indicador llegue casi a cinco. Empezando así conseguirás un mejor tiempo.



MACINTOSH

TOMB RAIDER II

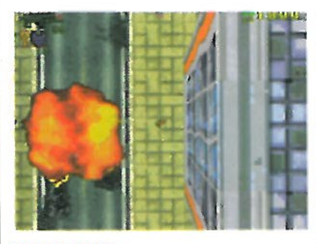


■ Al parecer (no nos hagas mucho caso) es posible hacer que Lara explote. Pulsa Shift y da un paso hacia delante y otro hacia atrás, luego gira tres veces a la derecha y salta hacia atrás. A ver qué pasa, merece la pena probarlo.

TRUCOS CLÁSICOS

¡EN ACCIÓN!

¿No sabes cómo sacarles partido a tus viejas reliquias? Pues ve quitándoles el polvo, que aquí venimos nosotros con un puñado de trucos.

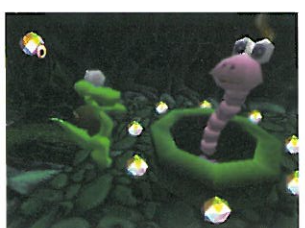


PLAYSTATION

GRAND THEFT AUTO

■ Al empezar el juego, rebautiza a tu personaje con alguno de estos nombres:

GROOVY	Todas las armas
THESHIT	Todos los items
TURF	Todas las ciudades
STANLIVES	99 vidas
CAPRICE	Todas las ciudades partes 1 y 2
MADEMAN	Todas las ciudades, todas las armas
BSTARD	Todas las ciudades, armas infinitas y 99 vidas
PECKINPAH	Coraza, todas las armas y una tarjeta para Salir de la Prisión Gratis
HANGTHEDJ	Todas las ciudades, mucho dinero, todas las armas y un loro
WEYHEY	9.999.990 puntos



PLAYSTATION

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

■ Para acceder a todos los niveles, incluyendo la isla secreta, entra el password: Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha.

■ Para llegar al final del juego entra: Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha.

■ Si fallas un salto, haz una pausa antes de que Croc grite. Pulsa Seleccionar, vete a Terminar juego, y pulsa No cuando salga la opción de terminar. Pulsa Abajo, las opciones de Continuar o Terminar el juego no estarán iluminadas. Pulsa X y podrás terminar el nivel. Entonces puedes empezar el nivel sin perder ninguna vida.



PC

WORMS

■ Para poder hacer otro giro mientras disparas uno de los plátanos explosivos, introduce AABAAB.

■ Mientras estés jugando, introduce BAABAA para conseguir munición extra. Obtendrás una nueva provisión de plátanos, ametralladoras, y ovejas explosivas. Para desactivar el código, entra AABAAB.

■ Para lanzar misiles de rápido alcance, al disparar la ametralladora, entra AABAAB o pulsa F4 + Fuego de forma simultánea.

■ Mientras juegas, selecciona tu Uzi y apunta a un objetivo. Pulsa simultáneamente Shift + F4 + Barra Espaciadora. Manténlos pulsados para producir un daño mayor.



PC

THEME HOSPITAL

■ Mientras juegas, echa un vistazo a la esquina inferior izquierda. Si aparece una pequeña caja, pulsa el cursor sobre la misma. Si tienes suerte aparecerá un aparato de fax. Utiliza el ratón para entrar 24328 y después el botón verde del fax. Entonces vuelve al juego y pulsa Shift + Ctrl + C para ganar todos los items.

■ Si optas por pulsar 7287 cuando ganas el nivel, entrarás en un nivel secreto extra.



PLAYSTATION

COLIN MCRAE RALLY

■ Cuando te pida tu nombre, entra uno de los siguientes códigos:

PEASOUPER	Añade niebla
BUTTONBASH	Acelerador de energía
HELIUMNICK	Copiloto chillón
DIRECTORCUT	Función de repetición
KITCAR	Te da poder turbo
MOREOOMPH	Multiplica x2 poder del motor
FORKLIFT	Dirección en 4 ruedas
BLANCMANGE	Coche oscilante
NIGHTRIDER	Carrera en la oscuridad

■ En la carrera en la oscuridad descubrirás que las carreteras que estaban cortadas ahora están abiertas. Al pasar por estas carreteras el coche se para, los faros se apagan y un rayo de luz ilumina el coche y lo eleva por los aires.



NINTENDO 64

MARIO KART 64

■ En la pantalla de Seleccionar Jugador para un jugador en Tiempo de Prueba selecciona a Yoshi. Ve a la Copa Seta y selecciona Koopa. En la Playa Koopa, al principio no uses las setas (ni ninguna otra cosa) para ganar energía. Cuando empieces la carrera, justo después de pasar la roca en forma de tortuga gigante, verás un árbol. Antes de llegar al árbol, a tu izquierda, verás la estrecha ladera de un acantilado. Utiliza tres setas para llegar al acantilado y colócate detrás del árbol que encontrarás a la derecha. Pulsa A suavemente durante unos dos segundos y mueve simultáneamente el joystick hacia el árbol a tu derecha. Resbalarás hacia el árbol y empezarás a dar volteretas y a botar sin parar describiendo un círculo entre el árbol y el acantilado.



NINTENDO 64

1080°

■ En el menú, selecciona Ataque Retardado y elige un tablero y un jugador, como siempre. Ve a la carrera del pueblo de la montaña y continúa hasta pasar el salto del extraño arsenal (justo antes de la rampa para coches). A la izquierda verás un camino que cruza una colina empinada. Gana velocidad e intenta subir. Cuando empieces a perder velocidad, mantén Up pulsado hasta llegar arriba. Al llegar a la cima caerás por un precipicio y todo, menos el esquiador, se congelará. Entonces puedes dar vueltas y volar haciendo piruetas de campeonato. Después caerás durante unos diez segundos para aterrizar justo delante de la rampa para coches.



PLAYSTATION

TIME CRISIS

■ Para acceder al menú de Trampas debes ir a la pantalla del Título (después de calibrar la ametralladora) y disparar dos veces al centro de la parte vacía de la letra R, justo en la palabra «CRISIS». Cuando termines, realiza otros dos disparos al centro del foco que se encuentra sobre el título.

■ Para simplificar el juego, cuando selecciones el nivel modo Normal de la pantalla del título (en la que puedes escoger entre Juego Normal o Ataque Retardado), dispara cualquier parte fuera de la pantalla. En la pantalla, al lado del modo Juego Normal, aparecerá la palabra «Fácil». Esta opción te da más vidas en cada juego.

GAME BOY

MEN IN BLACK



■ Para poder volar introduce el password 0601. Aparecerá un mensaje de error. Pulsa Inicio para ir a la Pantalla Central de Mando. Empieza a jugar. Permanece quieto y, para volar, mantén pulsados Seleccionar + Arriba. Cuando te eleves pulsa Izquierda o Derecha para moverte y pulsa Abajo o Seleccionar para el aterrizaje.

■ Usando el mismo password, 0601, pulsa Seleccionar y el botón A. Verás un símbolo iluminado al lado del número de vidas. Retírate y pulsa el botón Disparar; te saldrá una buena ráfaga.

■ Para saltarte niveles, empieza un juego y usa el password 2409. Si haces una pausa y pulsas Seleccionar puedes pasar al siguiente nivel.

■ Y los passwords de los niveles, que te abrirán las puertas a lugares de ensueño, son: 2710

2710	Nivel 2: Manhattan
1807	Nivel 3: Sistema de Alcantarillado
0309	Nivel 4: Aeródromo
2705	Nivel 5: Azoteas
3107	Nivel 6: Bosques
1943	Celebración de la victoria

Los juegos antiguos son como los buenos desodorantes, nunca te dejan tirado. Siempre hay algún reto que vuelve a convertirlos en una experiencia fascinante.



PLAYSTATION

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

■ Desafío: **juerga mortal**
■ Después de perder todo el día rescatando a estúpidos Mudokons, es normal que tengas ganas de ensañarte un poco con el próximo que te cruces. Y estamos aquí para ayudarte. El desafío es aplastar, zurcir a balazos y humillar a tantos Mudokons verdes como puedas. Si te disparan vuelves a empezar, ¡qué lástima! Que te diviertas.



PLAYSTATION

POPULOUS: THE BEGINNING

■ Desafío: **Salvar a Shaman**
■ ¡Vaya con Shaman! Es un incordio, va por ahí, metiendo la nariz en todas partes, y la mayoría de las veces se la cepillan y tú tienes que volver a empezar. Si quieres asegurarte de que nadie mate a esta guapa tonta del haba, rodéala de fieles servidores que la protejan.



PLAYSTATION

POY POY 2

■ Desafío: **No dispares**
■ ¿Ya completaste este obsesivo multijugador? Bien, pues ahora prueba con estos trucos. Primero, intenta ganar sin lanzar nada contra nadie. Se trata de ir esquivando los proyectiles y rezar para que el último rival tropiece con alguna bomba perdida. Segundo, intenta aniquilar a todos los enemigos utilizando *sólo* tu arma especial (la que seleccionaste antes de empezar la lucha). Un reto a tu altura.



PLAYSTATION

ROLLCAGE

■ Desafío: **No puedes hacer casi nada**
■ Si te tiemblan las manos y te falla la vista seguro que ya estás enganchado a la carrera futurista de Psygnosis. Permanecer en la pista es ya de por sí una odisea. Pero es que ahora, además, queremos pedirte que juegues limpio y ganes sin disparos, sin atacar a tus rivales y sin subirte por las paredes. Renuncia a los atajos y utiliza protectores para evitar que los misiles te borren del mapa.



NINTENDO 64

ISS '98

■ Desafío: **marca el gol de la temporada**
■ ¿Qué tal si rematas de cabeza desde fuera del área, marcas el gol de tu vida y marcas Z para que los aficionados caigan rendidos a tus pies? La mejor manera para situar la bola en el punto adecuado es utilizar el sistema 3-4-3 y desviar la trayectoria del balón a medio camino entre la portería y el banderín de córner. Remata antes de que llegue a la altura del atacante y... prepárate para ofrecer tu mejor perfil a los flashes de la prensa deportiva.



NINTENDO 64

PILOTWINGS 64

■ Desafío: **acrobacias aéreas**
■ Nada menos que un planeador. Creemos que es imposible realizar un giro de 360°, aunque nos gustaría estar equivocados. Pero una bajada en picado desde gran altura y un giro en diagonal hacia arriba seguido con un par de cabriolas con las piernas al viento tampoco están nada mal. Siempre y cuando calcules bien el tiempo. Hazlo en un nivel con corrientes de aire caliente suaves y, sobre todo, no mires al suelo.



NINTENDO 64

SNOWBOARD KIDS

■ Desafío: **acaba con «Sinobin» al viejo estilo**
■ O sea, con elegancia... y sin reforzadores. Lo tendrás que hacer en el maldito Territorio Ninja. En nueve movimiento breves a alta velocidad. Para conseguir un buen control y máxima velocidad, utiliza la tabla especial Star. Selecciona a uno de los personajes más rápidos: Linda o Tommy. Si lo necesitas, utiliza el ventilador turbo, pero sin violencia innecesaria. Tan difícil como ganar el Tour de Francia sin anabolizantes.



NINTENDO 64

TUROK 2

■ Desafío: **utilizar el tirachinas en el modo multijugador**
■ En *Turok 2*, para ser el jefe tienes que utilizar el tirachinas. Tus amigos van a revolotear como pollos decapitados en busca de sus cabezas. El verdadero maestro decapita a sus amigos de un solo golpe, se ríe entre dientes mientras avanza por entre los cuerpos desmembrados y sale a buscar nuevas presas. Es una forma de ganar, aunque seguramente no de hacer amigos.



PC

DETHKARZ

■ Desafío: **disfruta del viaje**
■ Cargarse a los rivales y sacarles de la pista es un gran placer y además sirve para reducir la competencia. Más aún teniendo en cuenta que hay 20 coches en carrera, cosa que de por sí garantiza la diversión. Si te sientes especialmente agresivo, aumenta al máximo el número de curvas y dedícate al juego sucio, intenta ganar destruyendo a todos los rivales.



PC

QUAKE

■ Desafío: **tajada a tajada**
■ Quake es ya casi un vejestorio, pero a los chicos de *Top Juegos* nos ha robado el corazón. El diseño de los niveles muestra la habilidad de Jon Romero para crear trucos y trampas, y también llama la atención su gusto por armas muy potentes: si consigues una lanzadera completarás todo un mapa en cuestión de minutos. Si prefieres algo menos aparatoso, prueba con el hacha manual. Prepárate a correr, saltar y rebanar pescuezos.



PC

RESIDENT EVIL 2

■ Desafío: **guerra de sexos**
■ La secuela de la aventura de terror creada por Capcom ofrece dos experiencias: una como Leon y la otra como Claire. Según el personaje que elijas te encontrarás con situaciones similares pero con algunas variaciones. ¿Quién es mejor? Bueno, averígualo por ti mismo. Toma papel y lápiz y cuenta el número de víctimas. Compara el número de zombis que destruyes en 10 minutos siendo Leon y cuántos aniquilas en el mismo tiempo siendo Claire.



PC

SIM CITY 3000

■ Desafío: **en mi casa, ni hablar**
■ Conviértete en un Maquievelo del urbanismo criminal: intenta crear una ciudad lo más ruinosa posible, a la vez que aumentas el número de habitantes. Para conseguirlo tendrás que crear áreas residenciales superpobladas y zonas industriales, sin hospitales y con una fuerte vigilancia policial para mantener a los criminales a raya. No te molestes en mejorar las carreteras, asegúrate que todo el dinero va destinado a educación. Si existen escuelas la población no se marchará. ¿A qué te recuerda esto?

GAME BOY

ZELDA: LINK'S AWAKENING DX





■ Cuando llegas a la pantalla de Abrir Documento, debajo del nombre del documento aparecen tres números. Indican las veces que has muerto. Pero hay una forma de morir, conservar todo lo que tienes y no acumular una muerte más. Es sencillo: espera a morir y pulsa A, B, Seleccionar y Empezar. Cuando empiezas a dar vueltas selecciona Guardar y Cerrar.

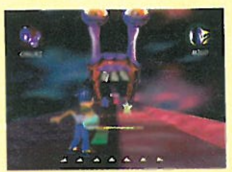
NINTENDO 64

MILO'S ASTRO LANES

■ Mientras juegas, pulsa:

Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda
Bola Aceleradora
Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha
Bola Clónica
Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha
Bola Mega
Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda
Bola Enano Blanco





Y PARA TERMINAR

■ En fin, tampoco queríamos abrumarte, pero reconoce que vas a estar entretenido con los trucos que te hemos mostrado. Así que deja de perseguir estúpidamente el hueso de plástico de tu perro y no le tires de las trenzas a tus amigas, te hemos dado algo razonable en que ocuparte la tarde.

Pero a quien algo quiere, algo le cuesta, así que no seas egoísta, y comparte los trucos que descubras con el resto de lectores. Esperamos tus sabios consejos en:

TOP JUEGOS
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona
Fax: 93 254 12 63

compás de espera



¡¡FUEGO!!

En el punto de mira:

- Quake Arena en PC
- Quake 2 en PlayStation
- Perfect Dark en N64

Consigue tu ejemplar de Top Juegos 4. No hagas prisioneros


Julio 1999
Novedades
La guía de juegos definitiva
X-WING ALLIANCE
LA REBELIÓN TE NECESITA. PILOTA EL HALCÓN MILENARIO EN 50 MISIONES Y DERROTA AL IMPERIO. ¿LA RECOMPENSA? UNA PEPONA. PÁGINA 82
INCLUYE...
Driver
Syphon Filter
Starsiege
Warzone 2100
Street Fighter Alpha 3
Need for Speed: Road Challenge
Heroes of Might and Magic III
Bomberman
Redline
Silent Scope
Mystical Ninja 2
Yo Yo's Puzzle Park
PUNTUACIONES
★★★★★ El mejor. ¿A qué esperas para comprártelo?
★★★★ Excelente. Un producto muy recomendable.
★★★ Buen material, aunque está lejos de ser perfecto.
★★ Mediocre. Piénsatelo dos veces antes de comprarlo. Que sean tres.
★ Un espanto. Si te lo cruzas por la calle, dispara a matar.

CÁZAME

PISA A FONDO EL PEDAL



Cara y Cruz

Cara
- Ciudades alucinantes
- Realismo en las colisiones
- Modo Replay impresionante

Cruz
- No puedes salir del coche
- Escenario complicado, pantallas sucesivas



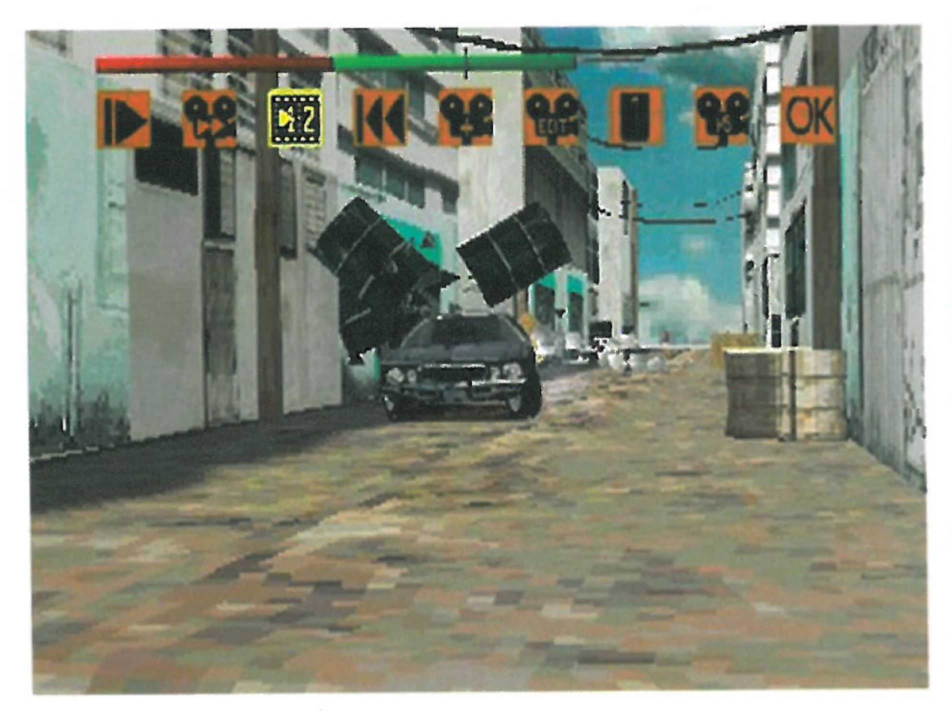
■ Un curso acelerado de alta conducción.

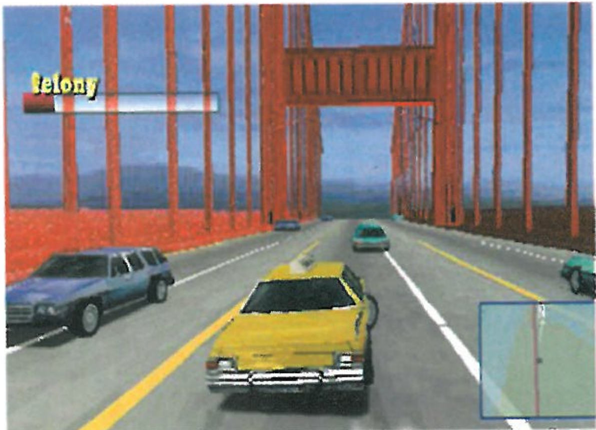
Driver

■ Editor: **GT** ■ Desarrollador: **Reflections** ■ Jugadores: **1** ■ Disponible: **Sí** ■ Precio: **No disponible** ■ Extras: **Tarjeta de memoria, Dual Shock, mando analógico** ■ Otros formatos: **PC**

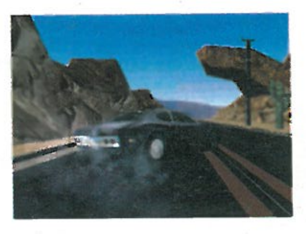
Asombroso simulador. Nos remontamos a los moviditos años 70, con coches impresionantes, ciudades extraordinarias y polis con mucha mala leche.

Si la alternativa es pasear por calles desiertas con los bolsillos vacíos, pateando cajas de cartón y latas de refrescos, mejor te encierras en casa y te dedicas a los juegos de persecución automovilística. El cine ya ha demostrado de sobras lo divertidas que pueden llegar a ser estas orgías de caucho, cristales









■ Te hartarás de masticar polvo en el recorrido por el desierto.

rotos y adrenalina. Driver ha dado un paso más allá, ha conseguido dotar de emoción un género plagado de juegos de deportes de motor cada vez más realistas. Dos ejemplos: TOCA 2, una persecución de coches de carreras a través del glamouroso circuito de Snetterton, y Gran Turismo, un juego para adictos al volante con nervios de acero. Son títulos que están bien, son hasta dignos de admiración. Pero para apreciar Driver tal y como merece, debemos admitir que no se trata sólo de otro juego de carreras. Es más bien un curso acelerado de conducción virtual. Dicho de otra manera, un «aprenda a conducir como en las persecuciones policiacas de los 70».

El escenario está muy bien diseñado. Transcurre en cuatro ciudades maravillosas: Miami, San Francisco, LA y Nueva York. Se trata de conducir por entre el caos de estas deliciosas junglas de asfalto liándola todo lo gorda que puedas. Las ciudades están plagadas de semáforos, cruces, edificios característicos y espeluznante tráfico. Los conductores conducen distraídamente, pero al menos respetan las normas esenciales, no como tú, que los sorteas a velocidad desmesurada e insultas por bloquear el tráfico. Excepto cuando aparece la poli. La policía patrulla la ciudad y te persigue si te ve hacer de las tuyas. El escenario es extremadamente complejo, con pantallas que se suceden a ritmo de vértigo, y las ciudades son reales como la vida misma. Tan reales que no es raro que te sientas tentado a conducir por la autopista en dirección contraria y a subir por las aceras para limpiarlas de peatones (que, por suerte para ellos al menos, son indestructibles).

La opción Take a Ride («Date un Paseo») y los seis recorridos contrarreloj por las diferentes ciudades son tremendamente divertidos, pero para los amantes del cine negro, el modo Undercover, basado en misiones, es la mejor opción.

Tú encarnas a Tanner, un policía camuflado infiltrado en una banda de gánsters. Una voz tétrica voz en off te asigna las misiones, un total de 44, a través del contestador de un sórdido hotel. El repertorio es muy variado, desde realizar un simple «reparto» a entregar un coche sin que sufra ningún rasguño. También pueden encargarte que pongas a algún conductor loco fuera de circulación o que intimides a un poderoso gángster usando para ello un taxi trucado. Las misiones son imaginativas, con tramas ingeniosas, pero en el fondo se reducen a variaciones de la misma idea: ir de un punto a otro o esquivar a la poli. Siempre estás dentro del coche y esto restringe un poco el guión. A pesar de la dificultad técnica, estaría bien poder abrir la puerta del coche y pegar unos cuantos tiros, como hacían los polis de la tele en la antiguas series de acción.

Vas a odiar a la policía. Despistar a los agentes puede aburrir, pero *Driver* crea vicio. Las técnicas de inteligencia artificial son tan convincentes que incitan a sofisticar las estrategias para destrozarles, especialmente en las misiones contra reloj. Si intentan detenerte lo mejor que puedes hacer es salir huyendo. No se conformarán con pararte en la cuneta y ponerte una multa, a poco que te descuides te patearán el hígado y harán que pierdas todas tus reservas de fe en el ser humano. Así que mejor te dedicas a esquivar farolas e ir cambiando de carril para despistarles. Al acelerar, mira por el retrovisor y les verás haciendo lo mismo que tú para no estrellarse por las calles superpobladas de *Driver*.

Éste es tal vez el mejor juego de sobresaltos de la historia de la conducción. Al saltarte un semáforo se te acelera el pulso viendo como otro coche se precipita peligrosamente contra ti. Los creadores han sabido reflejar como nadie los estragos que la conducción demente puede producir en un automóvil. Han seguido la tendencia iniciada en *Destruction Derby*, tan realista que casi sientes el dolor. Choca a máxima velocidad y quedarás para el desguace.

Driver abre nuevos derroteros para este tipo de juegos. Te ofrece coches, ciudades, colisiones de película, y jugar a policías y ladrones tanto como quieras. La suspensión es ligera como una pluma, el freno de mano, el acelerador y el pedal de freno permiten una manejo perfecto.

CHOCA A MÁXIMA VELOCIDAD Y QUEDARÁS PARA EL DESGUACE.

Es incluso divertido ver como otros juegan, cuestiones como la ambientación o la iluminación (muy cinematográfica) están cuidadas al detalle. Con la opción de Repetición, puedes incluso grabar tu propia película de policías y ladrones. No es un extra inútil, permite editar y cortar secuencias, colocar cámaras virtuales y guardar las imágenes en la tarjeta de memoria. Y esto es lo mejor de *Driver*, puedes inmortalizar los mejores momentos de las persecuciones policíacas al estilo *Starsky & Hutch*, con curvas y derrapadas que quitan el aliento. Todo el mundo tendría que estrellarse contra un montón de cajas de cartón al menos una vez en la vida. ★★★★★

O si no...

Destruction Derby II
Psygnosis ★★★★★
Exhibición de colisiones en un formato de carreras más tradicional

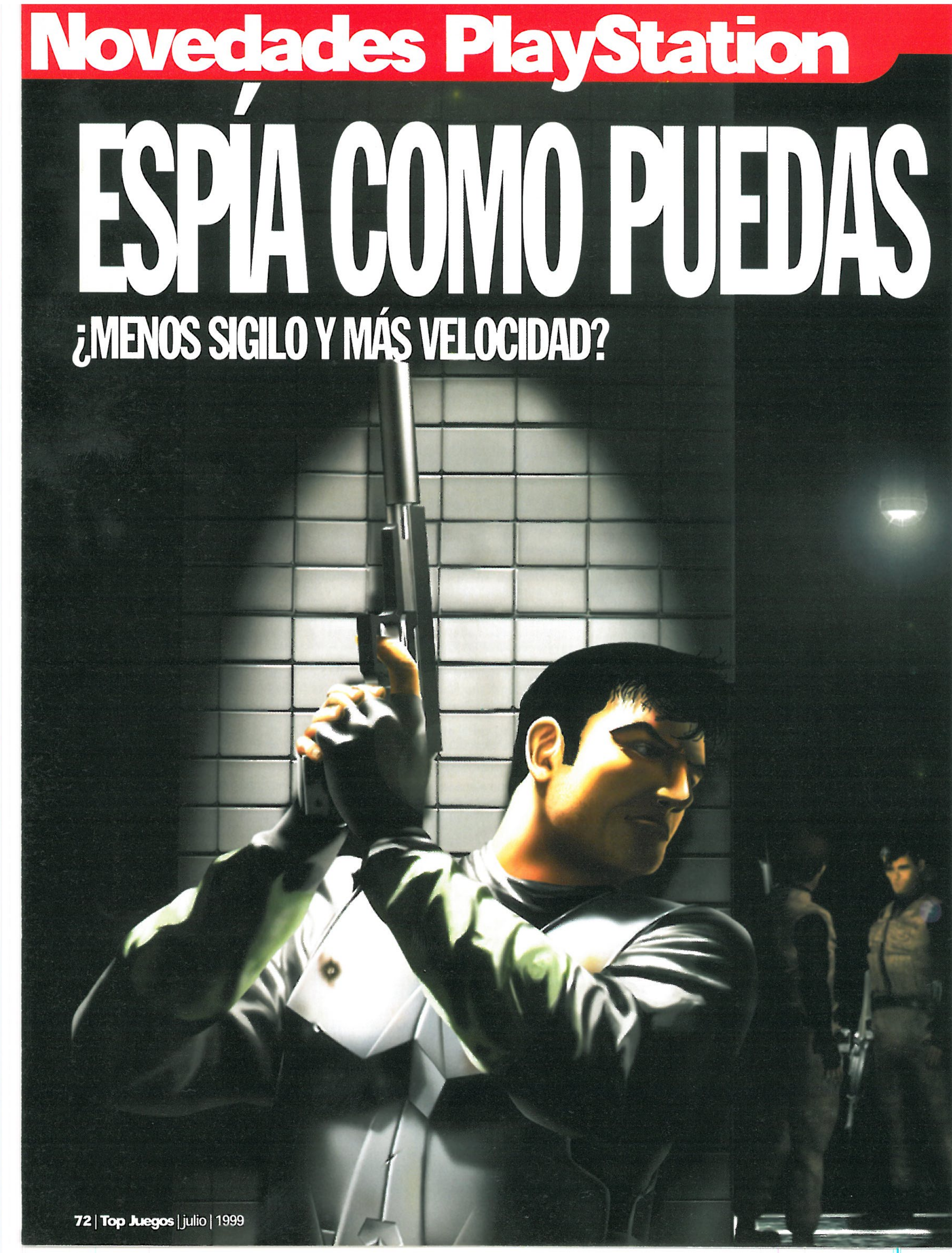
Grand Theft Auto
DMA ★★★★
Más persecuciones urbanas de las clásicas, pero en 2D estilo Amiga

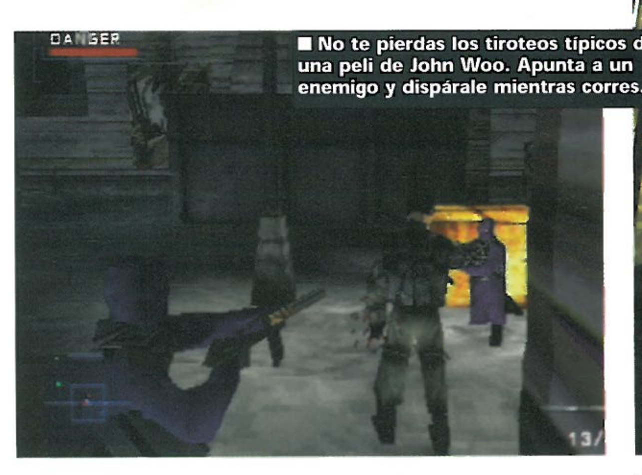


■ Este coche está más quemado que la pipa de Caballo Loco. Pásate por el garaje.

ESPÍA COMO PUEDAS

¿MENOS SIGILO Y MÁS VELOCIDAD?





■ No te pierdas los tiroteos típicos de una peli de John Woo. Apunta a un enemigo y dispárale mientras corres.









■ El Taser alcanza al enemigo y lo electrocuta hasta dejarlo chamuscado.

Syphon Filter

■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **989 Studios/Eidetic** ■ Jugadores: **1** ■ Disponible: **Sí** ■ Extras: **tarjeta de memoria**

Juego de acción y espionaje desarrollado en los EEUU a la zaga de Metal Gear Solid. Estrellas invitadas: la cámara de Tomb Raider y los disparos a la cabeza de GoldenEye.

Los americanos, amantes de las ruidosas carreras de camiones con ruedas ciclópeas y de los obligatorios pantalones de cuadros chillones para las vacaciones fuera del país, no destacan precisamente por su sutilidad. Este hecho no suele suponerles ningún problema en el belicoso mundo de los juegos (¿qué otra nación podría haber creado Quake?). Pero cuando hablamos de Syphon Filter, un juego descaradamente inspirado en el excelentísimo Metal Gear Solid, los amantes de los juegos decentes no deberían hacerse muchas esperanzas. Después de todo, si a Metal Gear Solid le quitamos la sofisticación, el sigilo y el temor a ser descubiertos, que puede llegar a congelar la sangre, lo más lógico es que no nos encontremos ante uno de los títulos más memorables para PlayStation. Lo más probable es que el resultado sea un argumento descarado y deshinibido ambientado en escenarios típicos de película de acción y con un héroe de nombre hortera y contundente.

A primera vista, *Syphon Filter* debería ser así. Y durante la primera hora de juego, hay muy pocos inicios que te convenzan de lo contrario. Eres Gabe Logan, un agente especial de Talentikit, y te dedicas a disparar a terroristas por los diversos escenarios desde un enfoque en tercera persona. La sangre fluye a borbotones de sus pechos, pero tu adrenalina ni se inmuta. El factor de sigilo parece reducirse a pulsar una y otra vez X para agacharte un poquito de forma que Logan demuestre que

LA ACCIÓN ES TAN TREPIDANTE QUE INCLUSO VAN DAMME PEDIRÍA A GRITOS UN RESPIRO

también es humano y se cansa. Y para remate, el juego ofrece unos gráficos borrosos y poco definidos que recuerdan a un clon venido a menos de *Tomb Raider*. Nuestro héroe, aparte de correr como el típico chaval que nadie quería en su equipo de fútbol a la hora del patio, se la pega contra las cosas a cada momento debido a unos controles la mar de imprecisos que afectan a todos los botones del mando.

Pero de repente, de forma milagrosa, *Syphon Filter* empieza a mejorar. Cuando ya has conseguido dominar la pronunciada curva de aprendizaje del sistema de control, se abren ante ti nuevas opciones para matar. Puedes apuntar de forma manual con todas las armas de la bien provista armería gracias a una mira en primera persona. Apunta con la mira a la cabeza de un enemigo y acaba con él de un tiro con la pistola de 9mm con silenciador; es lo más parecido a lo que debe sentir James Bond que experimentarás en una PlayStation. El nivel de sigilo de este título queda muy lejos del de *Metal Gear Solid*, pero doblar una esquina e intentar disparar al vigilante antes de que se percate de tu presencia es casi tan emocionante como el rompecuellos patentado de Hideo Kojima. Los disparos con mira a larga distancia tipo *GoldenEye* también están a tu disposición desde el momento que consigues el rifle adecuado. De hecho, hay una escena de gran tensión cuando, con la ayuda de un visor nocturno, salvas a un rehén al conseguir acertar en toda la cocorota del terrorista armado que lo retiene.

Más momentos «inspirados»: también podrás enzarzarte en tiroteos con cuatro o cinco enemigos gracias a un sistema de localización de objetivos como el de *Zelda*. R1 fija la mira en el terrorista más cercano y te permite correr disparando a la vez por encima de tu soldado y rodando por el suelo para evitar ser alcanzado. También puedes acabar con cualquier francotirador mientras corres por debajo de su escondrijo. Funciona a la perfección y ayuda a combatir el movimiento impreciso del personaje principal: tienes la sensación de manejar a un profesional de la lucha antiterrorista bien entrenado, y no a un mercenario de pacotilla. *Syphon Filter* te hace sentirte involucrado en la aventura, con lo que consigue plenamente cumplir con la expectativa que había creado de clon de *Metal Gear Solid* pero con las alarmas desconectadas. El argumento (evitar que unos terroristas liberen un virus mortal) es el que cabía esperar, pero la forma en que lo vas descubriendo a base de unas escenas de acción tan trepidante que incluso el mismísimo Van Damme pediría a gritos un respiro, resulta emocionante. El ritmo es el perfecto. No hay tramos de diálogo como los que ralentizaban la acción en *Metal Gear Solid*, y la trama progresa con interés tanto en las misiones individuales (cuando, desde la base, te encargan por radio nuevos objetivos) como en el juego en su totalidad (a medida que avanzas por los niveles de Washington DC, París y Kazahjstan).

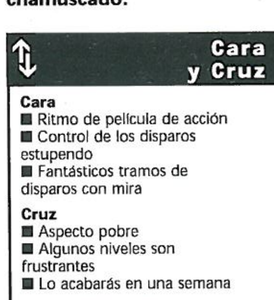
Los valores de producción no alcanzan los niveles majestuosos de *Metal Gear*, pero *La Jungla de Cristal* en una videocámara sigue siendo *La Jungla de Cristal*. Puede que *Syphon Filter* carezca de brillantez visual, pero la consistencia del juego es indudable. Puedes hacer añicos todas las ventanas, todas las balas dejan un agujero, y cada personaje reacciona de forma creíble, ya se trate de un francotirador precipitándose desde un tejado o de un vigilante que ha dado con tu escondite y va en busca de refuerzos. Métete en un parque de noche y comprobarás que, además de poder disparar a las farolas por pura diversión, de paso conseguirás que al enemigo le cueste mucho más localizarte. Ante semejante entorno de tanta coherencia (aunque de aspecto un pelín pobre) emergiendo del CD, resulta inevitable no quedar enganchado.

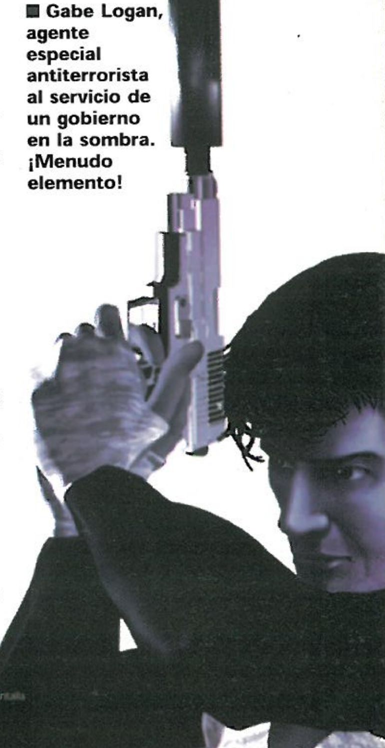
La prensa americana especializada no ha dudado en calificarlo de «impresionante». Y tienen razón. Por una vez, no podemos estar más de acuerdo con ellos. Hay algunos fallos, sobre todo cuando, en ocasiones, para seguir progresando debes arriesgarte con tus movimientos a expensas de cometer errores, y en general el juego no ofrece ninguna idea original, a diferencia de *Metal Gear Solid*, pero se queda muy cerca. Al igual que en una buena peli, se han buscado los mejores exteriores, se han preparado grandes escenas y se han rodado tiroteos impresionantes. Si ahora mismo estás paseando por la Antártida vestido con un traje invisible, tu próxima misión puede ser *Syphon Filter*. ★★★★

Cara y Cruz

Cara
- Ritmo de película de acción
- Control de los disparos estupendo
- Fantásticos tramos de disparos con mira

Cruz
- Aspecto pobre
- Algunos niveles son frustrantes
- Lo acabarás en una semana





■ Gabe Logan, agente especial antiterrorista al servicio de un gobierno en la sombra. ¡Menudo elemento!

O si no...

Metal Gear Solid
Konami ★★★★★
Corto pero majestuoso. El sigilo inteligente de *MGS* es una experiencia clave en el mundo PlayStation.

Tenchu
Proein ★★★★
De aspecto un tanto pobre, te mantendrá pegado a la pantalla pegando saltos como un asesino experto en kung-fu.

EXTERMINIO

ESTRATEGAS DEL MUNDO, UNÍOS





■ El campo de batalla gira como una peonza. Mareante.



■ **Toda la información necesaria al alcance de uno de tus dedos. Mientras vas configurando tu ejército, puedes dedicarte a espiar al enemigo.**

■ **Con un Dual Shock todavía le sacarás más partido a este juego de exterminio selectivo.**



Warzone 2100

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Pumpkin**
■ Precio: **7.995 pesetas** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2** ■ Requisitos: **tarjeta de memoria, compatible con Dual Shock y ratón**
Otros formatos: PC

La nueva creación de Pumpkin es una experiencia de armas tomar. Destrúyelo todo y luego siéntate a contemplar las ruinas.

Es cierto, Warzone 2100 desprende un cierto tufillo a Command & Conquer. Dos facciones rivales se disputan el control de un mundo post-apocalíptico mediante el desarrollo de armas tecnológicas con las que aumentan su capacidad de exterminio. Pero, partiendo de esta fórmula tan sobada, Pumpkin ha sido capaz de darle una buena patada en el trasero al estancado género de administración de recursos. Su secreto ha sido incorporar recursos técnicos propios de las arcade y esforzarse por redefinir las premisas esenciales de este tipo de juegos.

Al empezar, te sitúas en un mundo que ha sobrevivido, mal que bien, al holocausto nuclear. Diriges un pequeño grupo de desarrapados cuyos mínimos recursos debes administrar hasta que les consigas una base y hagas de ellos un competitivo y conjuntado equipo de destructores de todo lo que se mueve. Tu tarea es sencilla y previsible, debes derrotar a las hordas enemigas y hacerte con el control de la situación, pero no faltan variantes y accesorios que hacen muy ameno el desarrollo del juego.

Podrás disponer de todo un arsenal de exquisiteces tecnológicas, desde tanques a aerodeslizadores, y puedes utilizar municiones muy diversas: láser, misiles... Esto no sólo añade sorpresas constantes a *Warzone*, sino que también te permite definir algunas estrategias muy personales mientras te dedicas a hacer un buen uso de este nuevo armamento.

La principal virtud de *Warzone* es un sistema de control concebido a las mil maravillas. Juegos anteriores de este tipo se dieron de bruces al intentar combinar el uso de iconos con el manejo, a veces muy engorroso, del joypad de PlayStation. *Warzone 2100*, sin embargo, ha optado por la compatibilidad con el Dual Shock, y el resultado es un sistema de control remarcablemente fluido. Los sticks del pad de control se utilizan independientemente unos de otros para mover tu colección de vehículos a derecha e izquierda y atrás y adelante. Esto hace que los botones de mando puedan dedicarse a la parte más estratégica del juego, organizar tropas y poner los planes en acción. Entretanto, un rápido pulsado de los botones R y L sirve para llamar a las unidades y mover la pantalla. Dominar un sistema tan original como éste lleva su tiempo, pero en cuanto aprendas lo básico serás capaz de controlarlo con total naturalidad. Te acabarás acostumbrando tanto a *Warzone* que desearás que en el futuro todos los juegos del género sigan el mismo sistema operativo.

Una de las razones por las que este método de control funciona tan bien es que todo el juego esta pensado en función de él. Es obvio que el sistema ha sido un punto central en el proceso de desarrollo, y no un añadido de última hora. Todo aquello que hacía farragosos y difíciles de jugar los anteriores juegos de administración de recursos ha sido substituido en éste por soluciones lógicas y muy prácticas.

El único inconveniente que se nos ocurre es que los gráficos son un poco rudimentarios a veces, pero incluso esto es un detalle de poca importancia, ya que no cabe duda de que cumplen de sobras con su cometido en el contexto del juego. Todo está al servicio del guión general y del cumplimiento de tus objetivos estratégicos. Y lo que es mejor, a diferencia de los esfuerzos en 2-D de sus rivales, *Warzone* es un espectacular juego de ficción bélica en 3-D, con la cámara siguiendo a los vehículos mientras éstos se abren paso difícilmente entre baches y cuestas. Lo accidentado del escenario en que se juega te da una gran riqueza de opciones tácticas. Por ejemplo, situándote en terrenos elevados puedes hacer que tus proyectiles lleguen más lejos.

Warzone 2100 es un juego excelente en todos los sentidos. Si eres un fanático de la alta tecnología de combate disfrutarás con la originalidad de las armas a tu disposición. Y si eres un Napoleón frustrado está es tu oportunidad de hacer girar el reloj de la historia en sentido contrario y ganar tu propia batalla de Waterloo. ★★★★★

Cara y Cruz

Cara
- Un método de control excelente
- Muchos niveles de juego
- Dura más que el conejito del anuncio

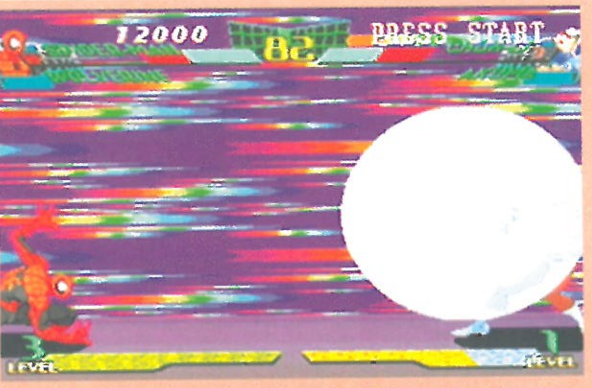
Cruz
- Los gráficos no convencen del todo
- Exige perseverancia

O si no...

Command & Conquer: Red Alert
EA ★★★★★
Brillante secuela del clásico del género. Demuestra que la guerra (la virtual, queremos decir) también tiene sus encantos

Command & Conquer
Virgin ★★★★★
Se conserva en buena forma sin necesidad de *liftings* o limpiezas de cutis









■ Ken y Chunners. Combate en celestiales alturas que (¡arghh¡) el sistema Tag vuelve más corto y menos gozoso de lo necesario.

LA VIEJA GUARDIA

CON SUS AJADOS UNIFORMES

Cara y Cruz

Cara
- Montones de luchadores de prestigio indiscutible
- Varios modos de juego
- Fácil de aprender

Cruz
- ¿Qué pasa con el modo Tag?
- Esa inventiva...
- No apto para iniciados

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter

■ Editor: **Virgin** ■ Desarrollador: **Capcom**
■ Precio: **7.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2** ■ Requiere: **Tarjeta de memoria**

¿Hastiado de los beat 'em up en 2-D? ¿Crees que la vieja fórmula ya no da más de sí? No nos precipitemos, aquí viene Capcom con su última entrega de la serie «tipos duros en riguroso tanga».

Vuelve Street Fighter? ¿Hasta cuándo van a seguir agitando la vieja momia? La tienen en respiración asistida y aún no se resignan a dejarla morir en paz. Y sí, aceptemos que Street Fighter Alpha 3 es una gran revisión del tema SF2, pero, ¿qué hay de esto? Un modelo de juego casi cuaternario y, para colmo de males, los personajes de la Marvel, ese patético escuadrón de viejas glorias que no se resignan a colgar las botas.

Y no es que todo sea decepcionante. De hecho, supera con creces la primera (patética) versión de la misma idea, X-Men Vs. Street Fighter. Este juego es mucho más rápido, y la introducción de más cuadros por segundo lo hace bastante más espectacular. Lo que aún no se ha resuelto satisfactoriamente es el problema del modo Tag.

Tal vez vale la pena que os refresquemos la memoria. El modelo Tag permite a los jugadores de beat' em up escoger dos personajes e irlos cambiando durante el juego, al estilo de los combates de lucha libre por equipos. En su momento, esta innovación fue considerada el sabor del mes. Pero en la versión PlayStation sólo podías utilizar el segundo luchador para movimientos muy concretos, y eso ya no fue tan popular. Vamos, que no gustó nada.

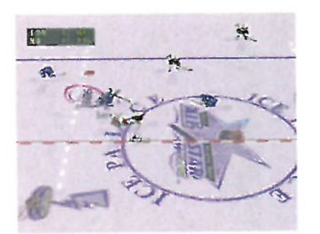
Marvel Super Heroes no resuelve este delicado problema. Incorpora una variante del sistema Tag que sólo permite intercambiar personajes si eliges los mismos que tu compañero de juego. Para compensar esta deficiencia, ofrece una opción de batalla en equipo y otra de práctica. En fin, un par de simpáticos parches que no consiguen cambiar la valoración del conjunto, que es más bien pobretón. Incluso pelín cutre.

Pero no seamos excesivamente severos, Marvel Super Heroes es un producto Capcom, y eso siempre merece un respeto. Además, ¿a qué entusiasta de la mal llamada cultura basura no le toca la fibra ver a los viejos héroes de la Marvel luchando a brazo partido contra los no menos entrañables personajes de la saga Street Fighter? Una idea interesante, con su punto de invitación a la nostalgia, pero (y conste que nos duele decirlo) no del todo bien resuelta. ★★

O si no...

Dark Stalkers 3
Virgin ★★
El tercer paso en falso de la factoría Capcom.

Street Fighter Alpha 3
Virgin ★★★★★
La perfección era esto. Todo tu dinero no vale un átomo de esta pieza de sublime arte pugilístico.



NHL Face Off '99

■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **989 Studios / Killer Game**
■ Precio: **6.990 pesetas**
■ Disponible:
■ Jugadores: **1-2 (1-8 con multi-tap)**

Más golpes en el hielo y, esta vez, con peleas incluidas.

■ **El hockey sobre hielo se adapta bien a los videojuegos, quizá sea por su parecido con la popular serie de vista en picado Speedball en la Amiga y en la Atari ST, donde tenías que machacar a tus oponentes con un lanzamiento rápido y en movimiento.**

NHL Face Off'99 es un juego con mucha marcha que alardea de tener una opción para troncharse donde tienes que hacer una barrera contra los jugadores rivales y darte de puñetazos, al estilo beat'em-up, después de un desafío sin escrúpulos. Para ganar el partido tendrás que dominar el juego de pases rápidos, pero NHL Face Off'99 ignora algunos de los puntos más ingeniosos del hockey. La rapidez de movimiento y la fuerza bruta priman sobre el estilo, y las tácticas del ordenador (da igual el equipo que elijas) no tardan en hacerse previsibles. Como resultado, te da la sensación de saber lo que va a pasar después, algo que un juego como NHL '99 de Electronic Arts intenta evitar.

Como todos los grandes deportes americanos, el hockey sobre hielo está formado por una serie de estadísticas «absurdas» que los fans asumen como si fuera la Biblia. En la vida real, la infinidad de jugadas de defensa y ataque rara vez ofrecen la variedad que prometen. Lo mismo pasa con los videojuegos. Las opciones de tácticas pueden parecer muy avanzadas, pero si te agarras a unos cuantos movimientos estratégicos, conseguirás más victorias que si pierdes el tiempo currándote formaciones durante horas. Las estadísticas personales de los 650 jugadores están incluidas en el juego, y si escoges la opción de temporada, el rendimiento de los jugadores cambiará a medida que se suceden los encuentros. ¿Impresionate? Sí. ¿Interesante? Sólo si eres devoto de algún equipo.

De hecho, no hay más. Todos los detalles (desde los precisos comentarios a la reproducción de todas las pistas NHL, pasando por los grandes efectos sonoros y la alucinante profundidad estadística) son apabullantes, pero no mejoran el producto. Los jugadores que ya están luchando por vencer su indiferencia ante el hockey sobre hielo no se van a dejar persuadir por la opción de cambiar unos suéteres. ★★

¡AY, MIZ DIENTEZ!

OTRA RACIÓN DE TROMPAZOS

Cara y Cruz

Cara
- Excelente acabado
- Soberbia animación
- Muchas novedades
- Es puro *Street Fighter*

Cruz
- Si lo que sientes hacia los 2D es un odio irracional...

Street Fighter Alpha 3

■ Editor: **Virgin** ■ Desarrollador: **Capcom**
■ Precio: **7.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2** ■ Requisitos: **Tarjeta de memoria**
■ Extras: **PocketStation**

Después del pequeño desengaño que supuso Street Fighter Alpha 2, las series 2D parecen recuperar la forma. Esto sí que es una pasada. Lo juramos sobre la Biblia.

Street Fighter Alpha 3 es el juego más innovador y divertido que ha salido de la licencia SF en milenios. Y eso que esta fórmula no da mucho de sí en materia de innovación, cambian los adornos, pero lo esencial permanece.

Así que, ¿nada nuevo bajo el sol? Pues esta vez sí, muchachos. Esto no deja de ser un *Street Fighter*, pero la mecánica del juego está muy puesta al día. El repertorio de los movimientos de cada jugador se ha mantenido, pero aparecen tres nuevas opciones de lucha. Conocidas como X-ismo, V-ismo y Z-ismo, las diferencias entre ellas son sutiles. Pueden enfatizar la importancia de los súper movimientos o la contundencia de alguno de los golpes. Depende.

Los gráficos son un acierto, todo es un poco más nítido y la cantidad de cuadros por segundo ha aumentado. Una innovación interesante es el Contador de Golpes. Cada vez que te golpeen, verás un descenso en el nivel de tus defensas. Puedes acabar recuperándote, pero será un proceso muy lento. Así que no esperes ganar aguardando a que tus enemigos descarguen sus mejores golpes. Se acabó el cerrojo y otras sucias tácticas de veterano, ahora el ataque es más importante que la defensa.

Y si tienes ganas de mucha marcha, vete al modo World Tour, propio de un juego de aventuras y exclusivo para sistemas domésticos. Serás una especie de luchador errante que vaga por el ancho mundo adquiriendo diferentes habilidades de combate. Las victorias (y no las derrotas, como dicen que pasa en la vida) te fortalecen y te ayudan a aprender trucos que podrás utilizar en futuros enfrentamientos. La idea de llevar un personaje que aprende y progresa a base de mamporros es tan brillante que seguro que Namco y Sega se están tirando de los pelos.

Pero no se vayan todavía, aún hay más. Incluye modos de lucha contra más de un adversario a la vez, una «Batalla Dramática» (tú y un compañero controlado por el ordenador competís contra un enemigo solitario), además de un total de 34 personajes para elegir, incluyendo los favoritos de *Super F2*, Cammy y Feilong. Si eres un jugador habitual, *Street Fighter Alpha* 3 vale la pena. Si eres un fan empedernido de los juegos de lucha, imprescindible. ★★★★★

■ Chun Li, molesta

■ «¡Osshkaa!» Vete a saber que gritan, lo importante es cómo se mueven.





■ Hay bordes que cambian de tamaño en la versión PAL, pero la velocidad es aceptable (abajo).

■ Ryu, por las mañanas

O si no...

Street Fighter Collection 2
Virgin ★★★★
El viejo *Street Fighter* nunca muere. También perfecto en arcade.

Tekken 3
Sony ★★★★★
Si sientes debilidad por los polígonos, éste es tu juego.









■ Paseo aéreo por un laberinto de diseño casi diabólico. Es divertida hasta la forma en que te destruyen.

BOMBERMAN

Cara y Cruz

Cara
- Un multijugador extraordinario
- Opciones para todos los gustos

Cruz
- Lento de cargar
- El modo individual aburre
- Necesitas un conmutador múltiple

CÓCTEL DE EXPLOSIVOS E INSULTOS

Bomberman

■ Editor: **Virgin** ■ Desarrollador: **Hudson**
■ Jugadores: **1-5** ■ Precio: **7.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí** ■ Extras: **Dual Shock, tarjeta de memoria, conmutador múltiple**

Toda consola que se precie debería tener en su catálogo una versión de este clásico en 16 bits de Hudson. Es un juego de bombardeos en serie para múltiples jugadores. Veamos qué nos ofrece la versión de PlayStation.

Si el pobre Bomberman fuera de carne y hueso, nos daría mucha lástima. Este clásico es una de las mejores razones para acercarse al universo de los 16 bits, poblado por extraordinarios juegos SNES para cuatro jugadores. Cierto es que últimamente ha sufrido un cierto abandono. Y es que los responsables de Hudson han utilizado este nombre para juegos cada vez peores, demasiado complicados y poco fieles al modelo de multijugadores en 2D.

Este lanzamiento para PlayStation hace justicia a la esencia de *Bomberman*, incluso en el modo para un solo jugador, en que una serie de planos a vista de pájaro te permite ir esparciendo bombas a diestro y siniestro. Todos los reforzadores imaginables están a tu disposición, así como los diferentes modos de juego que hacen de *Bomberman* una pequeña delicia.

A pesar de los característicos gráficos de 16 bits, el sistema tarda mucho tiempo en cargar para el próximo asalto, algo un tanto molesto si te acaban de matar y esperas turno para vengarte.

Así pues, no estamos aún ante versión definitiva del legendario clásico. El acceso a través de disquete es incluso peor que en SNES, pero aun así, que no te quepa duda de que estas ante un multijugador de indiscutible calidad. En *Bomberman*, como siempre, la diversión es directamente proporcional al número de personas que juegan. Las riñas, las persecuciones y las incendiarias estrategias a base de TNT están al orden del día. Si no tienes amigos, es seguramente porque aún no tienes *Bomberman*. ★★★★

O si no...

Bomberman World *Sony* ★★★ *Bomberman*, pero con una perspectiva isométrica innecesaria y controles fastidiosos

Poy Poy 2 *Konami* ★★★ Desconcertante pero divertido. Con reminiscencias «bombermanianas»



T'ai Fu

■ Editor: **Proein**
■ Desarrollador: **DreamWorks**
■ Precio: **8.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1**

Una trama poco original, un tigre que se enfrenta a una legión de dragones usando las artes marciales. T'ai Fu no parece llamado a comerse el mundo.

■ Escoger China como escenario para un juego de aventuras, es una buena excusa para inventar una leyenda que dé el pego y aliñarla con buenas dosis de descerebrado kung fu.

T'ai Fu se acerca al nivel de absurdo de *Monkey*. El protagonista es un tigre bípedo llamado T'ai, que antes vivía con osos panda. Ahora se dedica a cargarse todos los híbridos dragón-serpiente que encuentra en su camino. Vale, la trama de un vídeo juego no tiene por qué ser necesariamente lógica, pero es que a veces el nivel de delirio llega casi a ser insultante.

Tampoco ayuda que el héroe, T'ai, sea casi un clon Tony el Tigre. Los escenarios, eso sí, tienen un toque ancestral bastante conseguido, pero las 3-D dejan mucho que desear, y se utilizan ángulos de cámara muy extraños.

La representación de las artes marciales no es nada convincente. Al pulsar repetidamente el botón de ataque, T'ai empieza a disparar pies y puños como un psicópata, cepillándose a todo tipo de abrumados oponentes, desde serpientes espadachinas a malas copias de Jabba the Hutt.

Al principio, luchar contra los malvados reptiles se hace divertido de puro fácil. No puedes escoger el camino, no hay rutas alternativas para acceder a los niveles, y los puzzles brillan por su ausencia. Sólo puedes avanzar, luchar y, muy de vez en cuando, saltar. Para terminar con los seis jefes del juego necesitas una buena táctica de ataque. Pero aparte de eso, es un juego con muchas limitaciones y con poco que ofrecer.

T'ai Fu es para gente muy joven, pero tampoco pueden insultar la inteligencia de los tiernos infantes con esa falta de acción y esos lamentables gráficos. Vamos, que no conquistará muchos corazones. ★★



Dark Stalkers 3

■ Editor: **Virgin**
■ Desarrollador: **Capcom**
■ Precio: **7.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **tarjeta de memoria**

Es la secuela de Street Fighter pero con muchos monstruos añadidos. ¿Un potencial éxito? Más bien no.

■ **Dark Stalkers 3 tendría que ser un buen juego. El lanzamiento se debería haber celebrado a lo grande, con niños llorando emocionados, y con los jugadores haciendo una gran fiesta hasta altas horas de la noche. Pero no, no hubo celebraciones. Quizás se derramó alguna lágrima, pero por otras razones.**

Dark Stalkers 3 retoma la esencia de uno de los mejores juegos de la historia y la echa a perder con un juego insubstancial que no pasará a la posteridad. Los luchadores son geniales, están inspirados en celebridades del género del terror, y tienen algunos momentos de gloria, pero no llegan a cuajar. La Caperuzita Roja, por ejemplo, esconde bajo el vestido un arsenal de minas.

El problema principal es la conversión al formato PAL. La estructura de la pantalla deja bastante que desear; hay una parte que incluso ha desaparecido. Los boxeadores están muy bien dibujados, pero deambulan por el escenario como cuerpos inanimados.

Las escenas de lucha están demasiado trilladas. Hay un par de movimientos originales, pero se llevan a cabo con poca naturalidad, de una forma artificiosa.

A primera vista, los 18 monstruos y la opción de cambiarles el color parecen geniales. Pero después descubres que son tan poco originales que no hay tanta variedad como creías. Pronto tendrás la tentación de ir a la tienda y contarles una mentira para poder cambiar *Dark Stalkers 3* por *Street Fighter Alpha 3*.

Te recomendamos que compres *Street Fighter Alpha 3* directamente. Es el mejor *beat 'em up* en 2D que puedes encontrar. *Dark Stalkers 3* es un reliquia, y como tal, merece permanecer enterrado dentro de una cripta. ★★



■ La perspectiva desde la cabina reduce la dificultad del juego.



CONDUCCIÓN TEMERARIA

EL PLACER DE PERSEGUIR



Cara y Cruz

Cara
■ Persecuciones policiales de muerte
■ Gran variedad de coches
■ Muy divertido para dos jugadores

Cruz
■ No es *Gran Turismo*
■ Poco innovador
■ Secuencia de *EA*



■ Los rojos son más rápidos que los amarillos.

Need For Speed: Road Challenge

■ Editor: **Electronic Arts** ■ Desarrollador: **Electronic Arts** ■ Precio: **8.490 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2** ■ Requisitos mínimos: **tarjeta de memoria, Dual Shock**

El contacto entre una suela de caucho y un pedal de metal produce una grata sensación de velocidad. La cuarta entrega de Need for Speed pone de manifiesto que la policía no puede soportar tanto jolgorio.

■ Porches, Ferraris, Jaguars... NFS RC es un desfile de bellezas automovilísticas.



No me pillarás vivo», diría uno de los conductores suicidas antes de subir por la rampa de una furgón de mudanzas. Los juegos de carreras para PlayStation normalmente no castigan al infractor empedernido. Pero Need for Speed: Road Challenge es diferente, si conduces a más de 50 km./h empiezas a nadar en un mar de polvo.

Las persecuciones al estilo policíaco son lo mejor de la cuarta entrega de *Need For Speed*. La opción para dos jugadores permite que uno sea el poli y el otro un ejecutivo en un Porsche, que tendrá que dejarse pillar o escapar en un tiempo límite. El agente tiene dos opciones, derrapar ante el forajido o sacudirle fuera de la autopista. Las persecuciones tienen lugar en diez escenarios europeos y americanos ficticios. Es un juego perfecto para mentes embriagadas, no requiere mucho esfuerzo intelectual, pero es divertidísimo.

Otra de las variantes del juego (para uno o dos jugadores) consiste en escapar de un coche rival y de un agente, a través de varias etapas. La policía actuará conjuntamente para detenerte, usando coches, barricadas, clavos, etc. La radio de la policía es lo mejor del juego, permite descubrir sus planes y actuar en consecuencia.

El desarrollador ha conseguido autorización para utilizar coches deportivos de lujo, como Porsche, Ferrari, Jaguar, Mercedes y BMW. Al empezar tienes diez para escoger, y en el modo de Prueba puedes conseguir dos más.

Pero, por desgracia, los coches impresionantes no son suficiente para garantizar un buen juego de carreras. A pesar de las opciones arcade y torneo, si lo comparas con juegos como *Ridge Racer Type 4*, *Need for Speed* se queda más bien corto. Las persecuciones policíacas están bien al principio, pero luego cansan. A nivel de gráficos deja bastante que desear. Los coches no son suficientemente realistas. El juego se ha quedado en un mero intento. ★★★

O si no...

Ridge Racer Type 4
Namco ★★★★★
Lo último de esta extraordinaria serie de carreras, merece mucho la pena

Gran Turismo
SCEE ★★★★★
El juego de carreras más fascinante y divertido de todos los tiempos

¡SHO-RETRO-KEN!

EL JEFE VIEJO ES IGUAL QUE EL NUEVO



■ Los juegos de lucha modernos nacieron aquí.



Street Fighter Collection 2

■ Editor: **Virgin** ■ Desarrollador: **Capcom** ■ Precio: **6.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2**

Con la segunda Street Fighter Collection, acaba de regresar al mercado uno de nuestros más entrañables abuelitos: Street Fighter 2. Pero la edad no le ha quitado vigor.

El redescubrimiento de juegos antiguos suele dejar un regusto amargo. A diferencia de lo que ocurre en el cine, en el que los efectos del tiempo no se hacen sentir con tanta fuerza, la industria de los videojuegos evoluciona a una velocidad que casi podríamos tildar de antinatural. La interdependencia entre programas y tecnología es ya irrevocable. Los juegos pueden quedar obsoletos, no en cuestión de décadas, sino de meses. Todos podemos disfrutar de películas antiguas como Rebelde sin causa, pero difícilmente volveremos a emplear la consola Jaguar. Y seguiríamos llenando páginas enteras con ejemplos parecidos.

Por ello, el relanzamiento de títulos antiguos en su formato original siempre entraña ciertos riesgos. No siempre se disfruta del juego; a veces acaba uno diciendo, ligeramente deprimido: «¡Pues vaya! Yo lo recordaba mejor». En algún momento habrás pensado que *Street Fighter Collection 2* —un compendio de tres variantes del *Street Fighter 2 de Capcom*— no puede tener otro valor que el que otorga la nostalgia. Aunque *SF2* permanezca en el recuerdo como uno de los más ancianos e influyentes *beat 'em up*, tiene ya —después de todo— ocho años. Los *beat 'em up* modernos siguen bebiendo de sus esquemas básicos, pero ofrecen un tipo de juego mucho más impactante y técnicamente avanzado. Así pues, te perdonamos, aunque hayas llegado a pensar que el relanzamiento de este jubilado sólo puede proporcionar —en el mejor de los casos— cinco minutitos de entretenimiento antes de empezar con la partida de *Tekken 3*. Lo habías pensado, ¿verdad?

Pues no es así. Lo primero que descubrirás en una partida rápida a *Street Fighter 2: The World Warrior* es el motivo por el que tantos de los juegos de lucha modernos no acaban de funcionar. La lista de Movimientos Especiales de todos los personajes, una conversión perfecta de su contrapartida arcade original, puede compararse con la de un único personaje de *Tekken 3*. Por extraño que parezca, la antigüedad y la sencillez de *SF2*, que en principio tendrían que jugar en su contra, lo favorecen. Porque *SF2* es sencillamente divertido.

Los sucesivos encuentros se rigen por una agradable simetría de la que los juegos más recientes carecen. La capacidad de los diversos púgiles está equilibrada con tal cuidado que ninguno de ellos parece tener ventaja sobre los demás. Asimismo, las listas de movimientos, al ser tan básicas, te permiten dominar con relativa facilidad a un buen número de Street Fighters.

El segundo juego incluido en esta recopilación, Championship Edition, presenta a los jefes de su antecesor como personajes jugables, con alguna que otra mejora adicional. Pero es la tercera oferta de este CD, *Street Fighter 2: Turbo Hyper Fighting*, la que tiene más posibilidades de ganarse tu atención. Este último juego es mucho más rápido que los otros dos. Mucho más frenético que sus modosos predecesores, puede compararse favorablemente también con los *Street Fighter* posteriores, aun con los de la serie *Alpha*. (No es ninguna coincidencia que, cada vez que Capcom lanza una nueva versión de su *beat 'em up*, alguien mencione el «traje nuevo del emperador». Capcom siempre ha destacado por sus actualizaciones «algo mejoradas».)

Muchos de los lanzamientos estilo retro captan nuestra nostalgia y poco más. Pero *Street Fighter Collection 2* es un caso especial. Un relanzamiento de juegos «antiguos» que aporta verdadera diversión e incluso plantea retos. Y las conversiones (si exceptuamos las interrupciones breves, pero detectables, en el acceso al disco) son casi perfectas. Una muestra de que, a veces, las compañías saben mantenerse a la altura de su pasado. ★★★★

Cara y Cruz

Cara
- Perfección a nivel arcade
- Es uno de los juegos para dos competidores más adictivos que se hayan creado nunca
- Su misma simplicidad es refrescante

Cruz
- Tal vez no interese a jugadores ocasionales
- Los tiempos de carga se alargan demasiado



■ El hermano feo de La Masa hace de las suyas.

O si no...

Street Fighter 3 Alpha
Virgin ★★★★★
Mantiene los valores del antiguo SG2. Mejor para él.

Rival Schools
Virgin ★★★★
Los esquemas de Street Fighter aplicados al pugilato en un patio de recreo poligonal. Es encantador.



Sports Car GT

■ Editor: **EA Sports**
■ Desarrollador: **Point of View Inc**
■ Precio: **7.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2**
■ Requisitos: **Tarjeta de memoria, compatible con Dual Shock**

Las siglas GT venden el juego por sí solas. Sin embargo, no esperes que ésta sea la carrera de tu vida.

■ ¿El FIFA'99 de los juegos de carreras? Sí, algo así. Todo nos resulta muy familiar, empezando por la vistosa presentación de las licencias exclusivas («Porsche» y «BMW» en vez de «Bergkamp»). Sports Car GT lo está proclamando a grito pelado desde las azoteas: «Soy un juego de EA Sports, ¿vale, tíos?». En principio, esa circunstancia no nos supone ningún problema. Pero SCGT tiene un sospechoso parecido con la mayoría de juegos que integran el repertorio de EA Sports, y se resiente de los mismos defectos que ya nos son familiares.

Del mismo modo que *FIFA'99* no puede con *ISS Pro'98*, también *SCGT* es un firme candidato a la jubilación anticipada frente a Gran Turismo y *Ridge Racer Type 4*. Por mucha marca «GT» que figure en el título, no se puede disimular el hecho de que *SCGT* no tiene mucho valor. Durante el juego, la visión trasera del coche logra que la serie BMW 5 se parezca a aquellos Trabants que los U2 metían en el escenario en la época de Zooropa. Las luces se vuelven de color verde, y el poderoso rugido de la aplastante tecnología alemana se parece entonces a... una especie de secador para el pelo. Es horrible.

De nada sirve superar la primera curva. Las pistas son feas; los saltos de pantalla, aberrantes; los gráficos, criminales. En el mundo de la alta resolución en el que vivimos, *SCGT* parece arcaico.

Pero, más que disgustarnos, *SCGT* nos frustra, porque no todo es malo. La selección de coches y pistas es admirable (más de 16 coches), y el diseño del sistema de competición —que permite ganar dinero al terminar bien la carrera—, perfecto. Además, puedes actualizar constantemente el coche que has adquirido al principio: si no ganas la primera vez, puedes seguir probándolo con el mismo vehículo. A la segunda intentona, tienes más posibilidades. El manejo de los coches también nos ha dejado muy satisfechos. Sin duda alguna, *SCGT* tiene el sabor de lo auténtico.

El realismo de la conducción es importante, sí, pero también hay que contar con imágenes realistas. Y, en ese aspecto, *SCGT* fracasa estrepitosamente. Frente a juegos como *Ridge Racer Type 4*, que avanza ruidosamente por la pista, *Sports Car GT* queda irremediablemente abocado al fracaso. ★★



Hard Edge

■ Editor: **Infogrames**
■ Desarrollador: **Sunsoft**
■ Precio: **7.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1**

A pesar de sus evidentes aspiraciones, Hard Edge no puede compararse con Resident Evil. Es un juego discreto.

■ **Por fortuna para Sunsoft, la imitación de los esquemas de un juego anterior de reconocido éxito no constituye delito; simplemente, denota pobreza de ingenio.** Desde sus escenas prerrenderizadas hasta sus protagonistas en polígonos, *Hard Edge* aspira descaradamente a formar parte de la familia *Resident Evil*. Está ambientado en la Tierra, en el año 2.046, una época en la que, como era de esperar, el hombre ha llegado a un momento crítico en su relación con la tecnología. Un trabajador desengañado de la gran compañía Mashinarigia se ha conjurado con unos terroristas para apoderarse de unas instalaciones clave; tú formarás parte del equipo SWAT que tiene que derrotarlos.

Para pasar de un área a la siguiente, has de ir resolviendo puzzles. Normalmente, éstos consisten en hallar el objeto A y llevarlo hasta el punto B, y, de paso, matar a los enemigos C, D y E. *Hard Edge* tiene hasta un botón especial para subir escaleras, y documentos que sólo puedes leer si pasas las páginas. De hecho, si dejamos aparte el argumento, los refinamientos en el juego y el contenido visual, *Hard Edge* es idéntico en todo a *Resident Evil*.

Esto no es motivo para que los propietarios de PlayStation lo descarten. No debe menospreciarse la oportunidad de adquirir un juego comparable a *Resident Evil*.

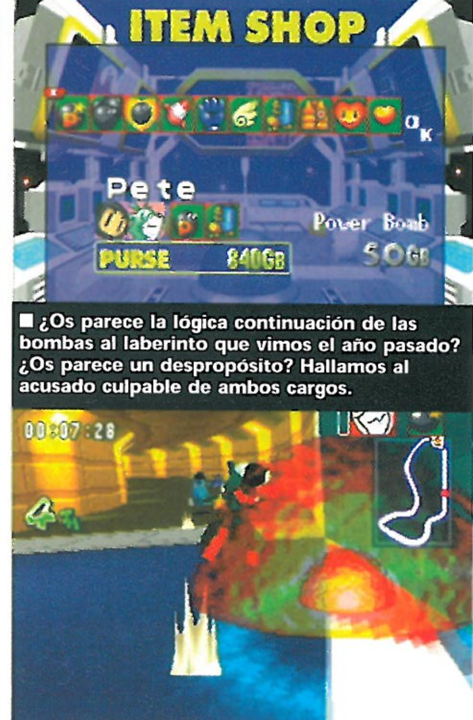
Pero, por otra parte, es una lástima que *Hard Edge* gire en torno a un argumento tan excitante como un partida a las tres en raya. El concepto que le sirve de base es correcto, si bien poco original, pero los diálogos se resienten de una mala traducción del japonés. Por lo que respecta al juego, hay que decir que los ataques son monótonos y repetitivos; de poco sirve que cada uno de los personajes siga un método diferente para matar a los enemigos (con una secuencia de ataque a lo *Final Attack* o con un arma). Además, tienes que trabajar con mapas demasiado complicados.

Parece que Sunsoft no ha acertado con este juego. *Resident Evil* tuvo éxito por lo fácil que era sumergirse en su argumento y por el buen sentido con que se habían realizado los arreglos y las actualizaciones en el guión. Por contraste, *Hard Edge* tan sólo ofrece un largo paseo por un entorno predefinido. ★★

DESMADRE MARSUPIAL

APRENDE A CONDUCIR UN CANGURO





■ **¿Os parece la lógica continuación de las bombas al laberinto que vimos el año pasado? ¿Os parece un despropósito? Hallamos al acusado culpable de ambos cargos.**

■ **Si fuera algo más fácil controlar a los animales (¿alguna vez habéis pensado en hacer correr a un dinosaurio sobre patines?), éste sería uno de los mejores juegos de carreras de la temporada.**

Bomberman Fantasy Racing

■ Editor: **Virgin** ■ Desarrollador: **Hudsonsoft**
■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2** ■ Requisitos: **Tarjeta de memoria, compatibilidad con Dual Shock**

Caballeros, acudan a la parrilla de salida con sus... canguros. No convence, ¿verdad? Pero es que estamos hablando de Bomberman Fantasy Racing, un juego en el que puedes cabalgar sobre estos grandes animales por difíciles circuitos e ir dejando un rastro de TNT.

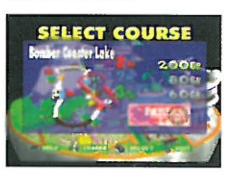
Como en Gran Turismo y Colin McRae, lo que cuenta en Bomberman Fantasy Racing es llegar el primero a la meta. Para lograrlo, hay que saber elegir con acierto entre diversas monturas y seleccionar un propulsor adecuado entre ofertas tan variadas como unas botas con patines y un cohete. Finalmente, hay que mantener un ojo atento al contador del «sprint» —un accesorio que sirve para medir el vigor de tu corcel— cada vez que se transite por una pista difícil.

Aunque puedas comprar nuevas monturas y propulsores con lo que vayas ganando, no hay atajo que te permita aprender la táctica exigida para cada carrera. Al principio, quizá te parezca buena idea lanzarte a todo trapo con tu canguro o dinosaurio desde la salida; pero, si lo haces, te encontrarás con que el vigor de la bestia se agota y todos tus competidores pasan saltando por tu lado. Tienes que empezar con moderación, aguijar tu montura en los trechos más rectos y permitir que se recupere en las curvas.

Al principio, tu única preocupación será evitar que el animal reviente; pero, tan pronto como superes el sencillo circuito para principiantes, hallarás otros obstáculos. Tendrás que superar curvas cerradísimas, evitar el agua (tu montura puede ahogarse) y calcular difíciles saltos. No empieces entonces a arrojar bombas, porque estarás demasiado ocupado en no salirte de la pista. Por desgracia, la dificultad de manejo se mantiene aun después de largas partidas, e impide que bombardees, congeles o golpees convenientemente a tus rivales. Normalmente, una «curva difícil» es aquella en la que hay que reducir la velocidad. Pero, en este juego, hasta una tortuga tendría dificultades para mantenerse en la pista.

De todos modos, y aunque en algún momento parezca pólvora mojada, *Bomberman Fantasy Racing* recobra todo su encanto gracias a un excelente modo para dos jugadores con pantalla partida. Los bombazos, choques e incendios que estorban en el juego en solitario tienen sentido en este modo. Se deja aparte toda sutileza. Lo que queda es un juego de enfrentamiento idiota, una alternativa perfecta para habituales de los baretos con pocas ganas de irse a la cama. Los fans de *Bomberman* y los aficionados a las rarezas disfrutarán de la competición. ★★★

■ **Cuando compiten dos, este juego se vuelve tan disparatado como Tiswas.**





Cara y Cruz

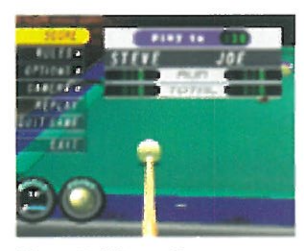
Cara
■ Puedes cabalgar sobre bestias extrañas
■ Tienes bombas inteligentes
■ El juego a dos es disparatado

Cruz
■ Manejo dificultoso
■ Demasiado raro
■ Algo retro

O si no...

Circuit Breakers
Mindscape ★★★★
Un juego sobre ruedas, el mejor para cuatro jugadores.

Rollcage
Psygnosis ★★★★
Los dos jugadores tienen que destruir edificios y destruirse entre sí.



Pool Hustler

■ Editor: **Infogrames**
■ Desarrollador: **Asc Co Ltd**
■ Precio: **7.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2**

Camisa: Blanco amarillento. Pantalones: Lamparones a mogollón. Zapatos: Mocasín de plástico con borlas. Dedos: amarillentos por los Ducados. Bolsillos: desplumados por las apuestas. Si éste es tu perfil, enhorabuena: eres el jugador ideal de billar americano.

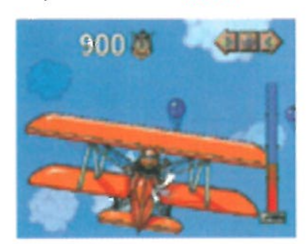
■ **Puede que el billar no sea uno de los entretenimientos más adecuados para plasmar en un medio digital. Hay algunos elementos inherentes al juego que cuesta horrores imitar con un mando entre las manos. Por ejemplo, el soporte para golpes complicados, los saques en falso, por no mencionar a los vejestorios de panza cervecera y aliento de malta barato que apestan a cigarrillo con boquilla y que siempre ejercen de mirones en toda sala de billar casposa y con pedigrí que se precie.**

Sin embargo, *Pool Hustler* sale airoso del reto. A pesar de limitar sus posibilidades a las cuatro esquinas de un televisor, el título ofrece una jugabilidad competitiva y complicada que suple sus deficiencias con una diversión sin mayores pretensiones.

Las leyes físicas de este juego son el elemento más importante en un simulador de billar. Por suerte, en este caso no falta ni una. Las estridentes bolas de colores salen despedidas tras el consabido y potentísimo saque, rebotan con furia en los laterales de la mesa y chocan entre ellas con tanta fuerza que uno llega a temer por su integridad. A veces uno tiene la impresión de que quizá rueden demasiado, pero lo más seguro es que eso se deba a que cuando las vemos moverse de verdad vamos un poco *tocados*.

Pero jugar al billar es algo más que golpear una bola blanca con un palo de madera. Los creadores en un intento desesperado por evitar que *Pool Hustler* sea aburrido, han incorporado varios servicios. Hay seis modos de juego, entre los que se incluyen una estupenda prueba de golpes muy difíciles y un tutorial. Ofrece cinco estilos de juego, entre ellos los clásicos de ocho y nueve bolas. Tu bolsillo depende de lo bien que lo hagas, ya que puedes apostar a una partida, e incluso a una única jugada. De fondo se aprecia un tímido esfuerzo por desarrollar una pequeña trama, en el modo para un jugador; el objetivo de tu hombre no es otro que el de ganar tanta pasta como pueda en su periplo por los Estados Unidos. Lástima que las apuestas no aparezcan en el modo para dos personas, el auténtico punto fuerte de *Pool Hustler*. Pero tranqui, ya que nadie te impide que te dediques a las apuestas *reales* en la comodidad de tu casa.

Pool Hustler es una representación del billar de gráficos austeros y algo asépticos. Pero lo que le falta de ambientación lo suple con una visión de este deporte jugable, clásica y harto idealista. En este título no hay sitio para los tipos sudorosos y con lamparones en los pantalones. Y eso tampoco está tan mal. ★★★



Hugo

■ Editor: **Multimedia Connection Ibérica**
■ Desarrollador: **ITE Media**
■ Precio: **No disponible**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1**

Justo cuando podías ir a tu tienda de juegos con toda tranquilidad, llegan los juegos «edificantes» a la PlayStation.

■ **La razón de semejante problema es sencilla. La PlayStation baja de precio; todo el mundo compra la PlayStation; los mocosos juegan a la PlayStation; los padres concienciados quieren que sus chiquillos jueguen con títulos «educativos» (entre comillas) en lugar de cosas tan «peligrosas» como Resi Evil. Por eso, ITE diseña juegos que los padres compran a sus encantadores pequeñuelos.**

No obstante, si *Hugo* es el producto de semejante razonamiento, lo mejor será que prendamos fuego a nuestras PlayStation antes de que nuestros hijos acaben con un encefalograma más plano que el de los guionistas del Telecupón. No es que *Hugo* no sea difícil; es que es un *plomazo*.

Hugo, un cruce visual entre Mario y un borrachín, es un troll que debe superar diversos desafíos para rescatar a su mujer Hugolina de las garras del malvado brujo Sculla. Para ello deberá atravesar ríos, volar en avioneta, escalar montañas, ir en monopatín, hacer submarinismo y resolver diversas tareas. ¿Un conjunto de actividades para ejercitar la mente impoluta de un tierno infante? Puede que en la vida real sí, pero en *Hugo* puedes realizar todo lo citado con tan sólo pulsar Izquierda o Derecha. No es broma, para los ejercicios más duros puede que incluso debas utilizar Arriba, Abajo o, en aisladas ocasiones, Salto, pero en general con lo primero basta.

Pero es fácil saber por qué ITE ha hecho este juego; coordinación entre la vista y las manos, una trama sencillita de cuento de hadas, personajes pintorescos y todo lo demás. Estamos de acuerdo en que se trata de nociones que vale la pena incluir en un juego orientado a los más pequeños, pero ITE se ha olvidado de varias cosas; de que puedes conseguir todo esto y mucho más en juegos muy superiores, tales como *Spyro*; de que los niños de los noventa están más al tanto de los juegos que en épocas anteriores; y, sobre todo, de que todos esos conceptos los tienen más que machacados desde que acceden a preescolar con cuatro años. *Hugo*, que viene recomendado para niños de seis años en adelante, te resultará simplista en el mejor de los casos y tedioso en el peor, una lástima si tenemos en cuenta la calidad de los títulos educativos que podrían adaptarse a la PlayStation desde el PC.

Siendo optimistas, puede que los gráficos coloristas atraigan la atención de los enanos de la casa, e incluso alguno podría confundirse y pensar que Hugo es un personaje encantador, pero lo más seguro es que tus niños se aburran como ostras ante la jugabilidad repetitiva y los personajes irritantes de *Hugo*. Cómprales *Spyro*, o libros, o algo parecido si no quieres que se pongan a llorar como madalenas. ★★



Wing Over 2

■ Editor: **Virgin**
■ Desarrollador: **Beluga**
■ Precio: **No disponible**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1**
■ Extras: **tarjeta de memoria, compatible con Dual Shock, joystick analógico**

«Conquistemos el aire», decía Ícaro a su padre. Pero incluso él hubiera preferido dedicarse a la petanca de saber que algún día llegaría algo como Wing Over 2...

■ **En el análisis de un juego no se suele hablar de la presentación. Por norma general, los resúmenes de las misiones y las pantallas con la historia se pasan con rapidez para acceder lo antes posible al meollo de la cuestión. Así debería ser siempre pero, por desgracia, éste no es el caso de Wing Over 2.**

Antes de poder probar las delicias de un asiento de eyección, o de la potencia de los propulsores, debes tragarte todas las pantallas con la historia del juego. Conversaciones insulsas, personajes aburridos, paisajitos sin sentido.... Todo ese rollo que podrían haber incluido en una única página de texto y que, sin embargo, te obliga a pasar página tras página durante lo que se antoja una eternidad. Nadie ha pedido un juego de rol de aviones, pero eso es justamente lo que te han encasquetado, ya que, para poder ganar dinero para proseguir con el entrenamiento, debes llevar a cabo una serie de trabajitos.

Una vez en el juego propiamente dicho, la cosa no mejora. El problema: los gráficos. Otea la distancia, y en lugar de extensos maizales o la curva sinuosa de una cordillera agreste, lo que verás es una niebla artificial que empaña el paisaje y que, a medida que te acercas, te escupe las angulosas líneas de los polígonos. Lo cierto es que, al contrario de lo que sucede con los súper procesadores para PC, los juegos se han de programar con mucho más aplomo que en este caso para poder crear grandes extensiones tridimensionales en la PlayStation. Por desgracia, un simulador de vuelo debe diseñarse a partir de sucesiones de polígonos. Sin ellos, las misiones son aburridas y claustrofóbicas, y ni siquiera puede ofrecer la frenética acción a ras de suelo típica de un juego de carreras.

Puede que los fallos de *Wing Over 2* no fueran tan evidentes si al menos hiciera gala de unos combates de esos que quitan el hipo pero, a pesar de contar con una lista de 26 aeronaves (que incluye MiGs y Spitfires), las batallas aéreas no son ni la mitad de divertidas que las de otros juegos la mar de sencillos como, pongamos por caso, *Air Combat 2*. El mensaje para los que tengan una PlayStation está claro: puedes tener juegos de plataformas, de carreras y *beat 'em up*, pero si quieres un simulador de vuelo decente, cómprate un PC o mejor espérate al lanzamiento de la PlayStation 2. ★



Yo Yo's Puzzle Park

■ Editor: **Virgin**
■ Desarrollador: **Irem**
■ Precio: **No disponible**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2**
■ Extras: **tarjeta de memoria, compatible con Dual Shock**

Nada de yo-yós pero sí acción arcade por un tubo. Y eso es algo que nos encanta.

■ **Tiempo atrás, tras el lanzamiento de Yo Yo's Puzzle Park se hubieran oído quejas del tipo «Oh, no, otro híbrido de plataformas y puzzles con personajes de peluche». Sin embargo, hoy en día estos títulos deben guardarse como oro en paño, ya que son auténticas joyas.**

Imagina una relación incestuosa entre *Bomberman* y *Bubble Bobble*: la criatura resultante vendría a ser *Yo Yo's Puzzle Park*. Te enfrentas a unas pantallas sencillas, de aspecto renovador y atractivo, y con el decidido encanto de la vieja escuela. Cada nivel está repleto de un montón de malos variados que se comportan de forma acorde a su condición. Algunos saltan de plataforma en plataforma, otros se mueven con una rapidez endiablada y otros se alimentan de moscas. Ellos son la única barrera que te separa del siguiente nivel y, por lo tanto, deben morir.

La única manera de matar a tus rivales consiste en activar bombas que están esparcidas por todos los niveles. Accionas los explosivos al tocarlos, y puedes colocarlos en posición. Al estallar destruyen todo lo que esté a su lado, y su onda expansiva varía, así que en cuanto comience la cuenta atrás puedes salir corriendo como alma que lleva el diablo, o bien puedes dedicarte a atraer enemigos hacia la zona peligrosa antes de salir pitando.

Parece sencillo, y es lo que se pretende. Los niveles se dividen en grupos que comparten un mismo tema. Por ejemplo, hay uno cuyo protagonista es el agua, que se eleva y cae mientras avanzas y te complica la existencia en más de una ocasión. También puedes recoger diversos reforzadores, incluyendo uno que te puede hacer volar por los aires.

Yo Yo Puzzle Park, tanto para uno como para dos jugadores, es un título que rememora épocas pasadas. Se aprecia una cualidad inocente en su interior que los juegos que se hacen últimamente parecen haber perdido. Muy recomendable. ★★★★



Heart of Darkness

■ Editor: **Infogrames**
■ Desarrollador: **Amazing Studio**
■ Precio: **4.990 pesetas**
■ Jugadores: **1**
■ Extras: **Tarjeta de memoria**

Cuatro años de producción, dos CD y una lista de créditos de cinco páginas entre los que se incluyen los 55 músicos de una orquesta sinfónica (con tuba incluida).

■ **Sorprende descubrir que semejante despliegue de medios se empleó para Heart of Darkness, un juego de plataformas en 2-D, y no para algo más arriesgado y novedoso. Hemos de admitir que se trata de plataformas en 2-D aderezadas con unos escenarios súper detallados y escenas de vídeo de calidad cinematográfica, pero todo esto no sirve para enmascarar una estructura de pantallas muy simple y una acción que se limita a lo de siempre; saltar, trepar y colgarse de las cuerdas.**

Mientras que *Oddworld: Abe's Oddysee* aprovechó una estructura similar en 2-D para dar pie a un manantial inagotable de ideas estupendas (interacción, monstruos a los que puedes poseer, ventosidades...), *Heart of Darkness* peca de ampuloso y se ve un pelín pasado de moda. Andy, el héroe de la gorra de béisbol, no es la ni la mitad de carismático que Abe, y pocas veces te sorprenderás ante lo que veas en cualquiera de los ocho niveles temáticos ambientados en la selva, las cuevas o bajo el agua.

Dispones de vidas infinitas a medida que avanzas de forma titubeante por los puzzles y, aunque eso no es motivo de queja, la verdad es que se pierde toda la tensión necesaria al tener que repetir los mismos sectores una y otra vez. De vez en cuando aparece una pantalla de pistas para ayudarte; esa era la única manera de evitar la frustración producida por una jugabilidad que se basa en la teoría de «prueba a ver qué pasa».

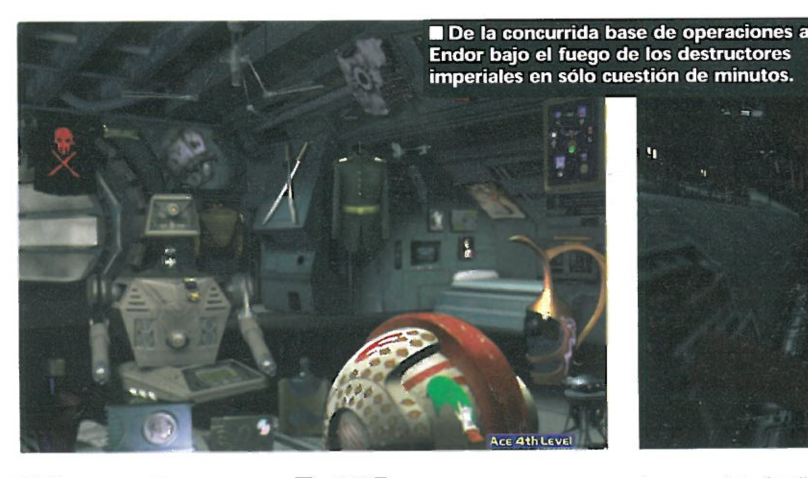
Sin embargo, cuando consigues progresar te sientes satisfecho, sobre todo al observar la media hora larga de escenas de vídeo de gran calidad que van explicando la trama. No es un juego al que volverás muy a menudo, ya que por cada dos pasos que avanzas debes retroceder uno, pero al precio que puedes encontrarlo ahora, es una ganga que merece la pena considerar.

Puede que carezca de espíritu si lo comparamos con las delicias de Abe, pero empezar una partida y no acabarla sería como meterse en el cine y salirse a la mitad de una película medianamente entretenida. Además, te perderías la misteriosa secuencia final en 3-D (tranqui, que las gafas rojas y verdes vienen incluidas con el juego).

La verdad es que por muy pretencioso que parezca, *Heart of Darkness* es una propuesta muy interesante a ese precio, y resulta muy recomendable para los fans de los juegos de plataformas de la vieja escuela, tales como el *Flasback* de Delphine. ★★★★

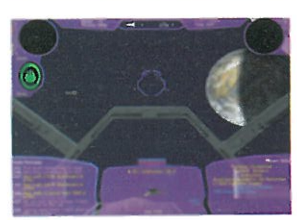
EL JUEGO DEL HALCÓN

VUELO CON ALAS MILENARIAS



■ De la concurrida base de operaciones a Endor bajo el fuego de los destructores imperiales en sólo cuestión de minutos.









■ Los árboles casi no te dejan ver el bosque. El escenario está tan atiborrado de cuidadísimos detalles que hasta perderás de vista a las naves enemigas.

X-wing Alliance

■ Editor: **Activision** ■ Desarrollador: **LucasArts**
■ Precio: **6.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-6** ■ Requisitos: **P200, 32 MB RAM, 275 MB libres en disco duro, joystick, Win 95/98, tarjeta de sonido** ■ Extras: **3Dfx, D3D**

El sueño de todo incondicional de la trilogía galáctica hecho realidad: George Lucas nos deja por fin pilotar el Halcón Milenario.

¿Qué mejor regalo para las inminentes verbenas fin de siglo? El Halcón Milenario nos ha acompañado durante el último cuarto de este agonizante siglo XX, y seguro que ya ocupa un lugar destacado en nuestra geografía del corazón. Así que vamos a darnos el gustazo de pilotarlo. A los mandos del Halcón, nunca volverás a sentirte Solo.

Pero basta de bromas, que esto es muy serio: *Star Wars* vuelve al ruedo tras quince años de insoportable ausencia, y con ella llega la campaña publicitaria más cara (y mejor amortizada) de la historia del cine. Como era de prever, LucasArts —la división de entretenimiento interactivo del imperio de George— ya hace más de dos años que está trabajando duro en los juegos de la nueva película. Así que prepárate para una arrolladora invasión de juegos galácticos, como éste que nos ocupa o el extraordinario *X-wing Alliance*, otra fastuosa zambullida en el universo Lucas.

Alliance es una continuación de la licencia *X-wing*, una serie de juegos que, por sí solos, lograron fijar los criterios por los que ahora se juzga a todos los simuladores de vuelo futuristas. Parte del secreto de LucasArts se basa en la creación de una interfaz gloriosa, tal vez la mejor de la historia de los videojuegos, que ofrece una cantidad absurdamente generosa de misiones de dificultad creciente y un sinnúmero de objetivos secundarios, naves alternativas o, en *X-wing vs TIE Fighter*, incluso la oportunidad de enfrentarse a un oponente humano.

A *Alliance* no le queda mucho por añadir al canon, pero lo que LucasArts ha ido aplazando en cada uno de sus juegos es lo que todo el mundo anhelaba experimentar mientras jugaba: pilotar la nave de Han Solo, el Halcón de nuestros sueños infantiles. *Alliance* te lo permite, y la espera ha valido la pena.

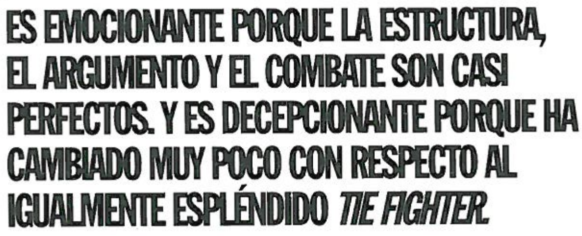
Las primeras impresiones, como siempre con los juegos de LucasArts, son buenas. La inolvidable partitura de John Williams acompaña el texto inicial que todo galaxifan conoce de memoria («Hace muchos años...»). Después, una intro renderizada de forma maravillosa nos presenta un Skywalker harto de plantar coles en su retiro sideral. Enseguida accedemos a la plataforma base, desde la que puedes elegir emprender una misión o tomar vuelos de entrenamiento.

Una vez has decidido aceptar una misión, aparece la pantalla de instrucciones tradicional (que, la verdad, es demasiado simple) y la tranquilizante voz informatizada te explica con detalle cuáles son tus objetivos. A partir de aquí, se trata de dejar atrás el hangar e irte familiarizando con la nave que pilotas, en especial sus complejas torretas de disparo.

No es que el juego sea muy difícil de manejar: el joystick es imprescindible, pero el HUD y el sistema escudo/láser/motores son idénticos a los juegos anteriores. Sostener los escudos a expensas de la potencia de fuego y la ofensiva, continúa siendo una genialidad, pero nada en comparación con el éxtasis que produce esquivar el fuego enemigo mientras tus cañones recargan munición. De hecho, la mayoría de controles clave en *Alliance* siguen siendo los mismos que los de sus progenitores. Elimina la cabina de visualización, iguala la velocidad con la de tu objetivo, cambia de armas, y céntrate en el enemigo más cercano o en las naves aliadas, todas situadas de forma lógica, y verás lo fácil que es ignorar su importancia mientras contemplas los fondos mejorados o ejecutas maniobras de evasión.

Los gráficos no están tan mejorados como nos habría gustado (*Conflict Freespace* todavía nos sorprende como ningún otro), pero los planetas y la nebulosa están mucho mejor representados. Las cabinas 3Dfx son una obra maestra del diseño, pero es que absolutamente todo (naves espaciales, estructuras, estaciones...) está recreado con escrupulosa minuciosidad.

Pero a pesar de las alteraciones, *Alliance* no es otra cosa que la serie de *X-wing* llevada a su conclusión más obvia. Con un argumento épico que se extiende por 50 misiones para un único jugador, y una misión final en la que pilotas al Falcon en un asalto a Death Star mark 2, *Alliance* es a la vez tan emocionante como decepcionante. Es emocionante porque la estructura, el argumento y el combate son casi perfectos. Y es decepcionante porque ha cambiado muy poco con respecto al igualmente espléndido *TIE Fighter*.



Los objetivos primario, secundario y *bonus* añaden valor de repetición a las misiones, mientras pequeños toques como tu cada vez más impresionante colección de medallas y botines de batalla, crean una gran sensación de atmósfera. Imponente el desfile de naves espaciales cuidadas al detalle, y muy espectaculares las misiones que te obligan a enfrentarte a la vez con auténticos enjambres de destructores y cruceros. Todo muy cinematográfico.

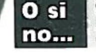
A pesar de eso, decepciona un poco que Lucas Arts no se halla tomado la molestia de partir de cero y desarrollar algo totalmente innovador. Recursos tecnológicos y talento no les falta, así que no creemos que sea injusto exigirles siempre un poco más de lo que ofrecen. Sea como sea, no te quepa duda que estás ante un producto ganador, un pura sangre. Descúbrelo por ti mismo, y dedicaremos el resto del milenio a compartir nuestras experiencias starwárricas. ★★★★



Cara y Cruz

Cara
■ Estás a los mandos del Halcón
■ Más de 50 misiones para un jugador
■ Un modo multijugador depurado

Cruz
■ Los gráficos son un poco primitivos
■ Los informes de las misiones son muy básicos
■ Diálogos hablados mediocres



O si no...

Conflict Freespace
Interplay ★★★★★
Vertiginoso, puede que incluso demasiado. Verás naves espaciales cruzando la pantalla a velocidad superlativa

I-War
Infogrames ★★★★
Tómatelo como una película, porque las imágenes son preciosas, pero a ratos se hace casi imposible jugarlo



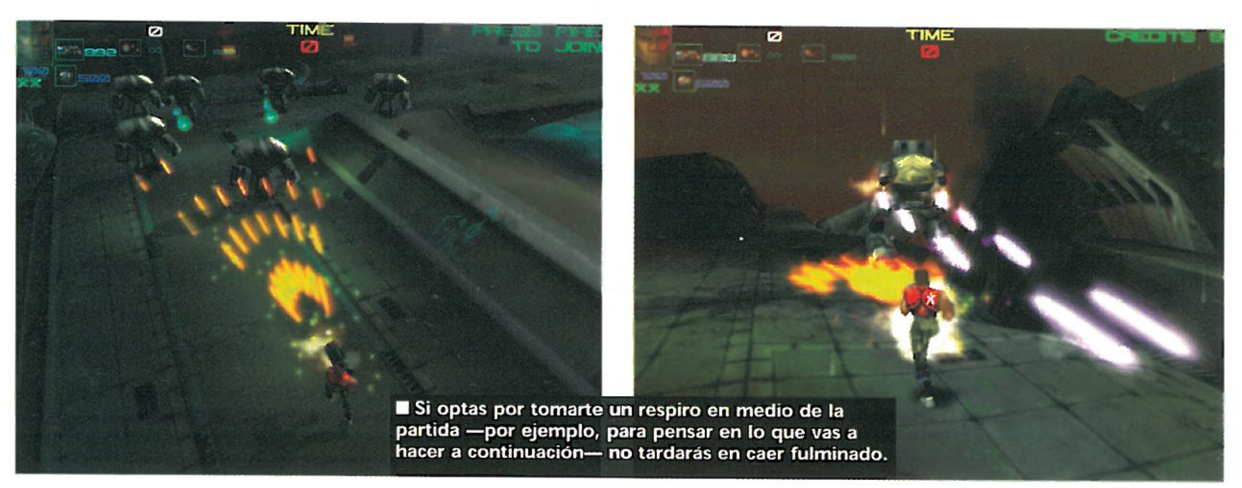
CARNE DE CAÑÓN



MANDA EL INSTINTO DE CONSERVACIÓN



■ Éste es un juego de la vieja escuela: Número de vidas limitado, sin posibilidad de guardar, y con puntos de continuación. Interesante, ¿eh?



■ Si optas por tomarte un respiro en medio de la partida —por ejemplo, para pensar en lo que vas a hacer a continuación— no tardarás en caer fulminado.

Cara y Cruz

Cara
- Satisfactorio frenesí
- Adorables explosiones
- Su dificultad garantiza su durabilidad

Cruz
- No muy sutil
- Repetitivo
- ¿No es como lo de hace diez años?

Expendable

■ Editor: **Friendware** ■ Desarrollador: **Rage** ■ Precio: **5.995 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2** ■ Requisitos: **P200, 32 MB RAM, 200MB de espacio en el disco duro, CD-ROM de 4x, tarjeta de sonido, aceleradora de gráficos, Win 95** ■ Se recomienda: **P266, 64MB RAM, CD-ROM de 12x, tarjeta de sonido 3D, aceleradora 3D, joypad**

En otro tiempo, andábamos locos por los shoot'em up de vista en picado con explosiones, hordas de personajes malignos y el suave fulgor de las recargas de poder. Cómo han cambiado los tiempos.

Así, a primera vista, parece que Expendable tiene todo lo que se podría pedir a un juego de acción. Violencia sin límites, una obscena colección de accesorios disparables, personajes jefe que ocupan toda la pantalla, un superhéroe superduro y un grado de dificultad que no deja lugar a dudas: Este juego no es ningún timo. Pero, en realidad, la cosa no está tan clara.

El argumento del juego consiste en una absurda acumulación de tópicos de ciencia ficción. Por suerte, se desarrolla en secuencias de vídeo piadosamente breves. Me explico: Nos hallamos en el año 2463, y una fuerza invasora alienígena ha arrasado una de las colonias que la Tierra había establecido en el espacio. Bueno, ¿ves esa nave nodriza repleta de guerreros superduros (los "Expendables", ¿cómo no?) que ha salido a averiguar lo que ocurre?

■ "Tú, escoria alienígena, prueba mi mortífero cañón de plasma". Ah, ya.

Ahí vas tú.

El resto nos lo sabemos de memoria. Pero lo grave es que esa sensación de estar viviendo una historia ya contada no nos abandona tras empezar el juego. Nos encontramos con una versión moderna del clásico y desfasado *shoot'em up* de visión cenital. Sí, *Expendable* se vale de un punto de vista isométrico para darle chispa a la aventura —y, en efecto, el ángulo de cámara cambia de lado de vez en cuando—, pero, si estás familiarizado con *Commando* o *R-Type*, no te va a impresionar.

Debemos decir, en favor del desarrollador Rage, que en *Expendable* ha sabido equilibar los elementos esenciales de este tipo de juego. Los gráficos también producen cierta

UNOS INVASORES ALIENÍGENAS HAN DIEZMADO UNA COLONIA EN UN PLANETA LEJANO. TÚ TIENES QUE VENGARLA.

impresión. Sin embargo, *Expendable* sólo funciona a pleno rendimiento con un PC de gama alta, equipado con una tarjeta de gráficos. Tenemos que pagar alta tecnología hasta para los juegos de estilo retro.

El principal problema de *Expendable* radica en sus 18 niveles de destrucción acelerada de alienígenas. Aunque nos inspiren buenas expectativas al principio de la noche, éstas se agotan con asombrosa rapidez. En absoluto condenamos la aplicación de un estilo retro a los juegos modernos (*Rollercoaster Tycon* nos demostraba hace poco que *parecer* viejo no es motivo suficiente para retirarse al asilo). Pero la insistencia de *Expendable* en proporcionarnos armas, explosiones y efectos aún más elaborados acaba por embotarnos los sentidos, y al final sólo queda un concepto de juego digno de una ameba y un nivel de dificultad que va a frustrar a los jugadores novatos.

Tal vez, si *Expendable* hubiera aparecido con menos requisitos tecnológicos, habría logrado hacerse un hueco. Habría sido un juego divertido, con el que de vez en cuando nos entretendríamos destruyendo escoria alienígena. Pero, a este precio, sólo puede gustar a los incondicionales. ★★

O si no...

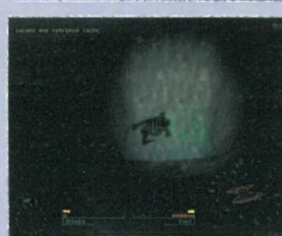
Quake II
iD ★★★★★
Un enfoque distinto de la destrucción de masas... Un enfoque mejor

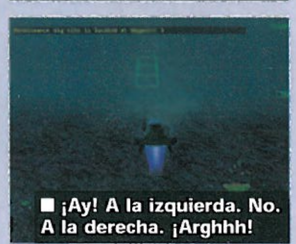
Half-Life
Sierra ★★★★★
Otra vez en 3D. Pero el juego es mucho mejor y hay muchas explosiones



■ Bueno, sí, los rayitos azules quedan bastante bien.






■ ¡Ay! A la izquierda. No. A la derecha. ¡Arghhh!

DERROCHE DE FUEL

PERDIDOS POR EL ESPACIO Y SIN CONTROL

Cara y Cruz

Cara
■ Los controles son originales y plantean un buen reto
■ Gráficos envolventes
■ Satisfactorio para quien lo domina

Cruz
■ ¡Cuidado! ¡Noo! Vaya, me he estrellado.
■ Siempre falta fuel
■ La sección de entrenamiento no da para mucho

Lander

■ Editor: **Psygnosis** ■ Desarrollador: **Psygnosis** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: Jugadores: **1-red** ■ Requisitos: **P166, 16MB RAM, tarjeta 3D** ■ Se recomienda: **P266, 32MB RAM**

¿Cuentas con la habilidad manual de Bruce Lee? ¿y con la percepción intuitiva del espacio de un catedrático de astrofísica?

Has notado qué gracia tienen los borrachos para los movimientos corporales de tipo expansivo? Por ejemplo, el vil alcohol los desinhibe y bailan con mayor naturalidad. En cambio, chocan con inmensas dificultades cuando tratan de hacer funcionar un cajero automático. Lander nos ha recordado ese tipo de situaciones. Es un juego futurista, del tipo shoot 'em up/exploración —similar al reciente V2000— cuyo rasgo más importante es su sistema de control. Al pulsar el botón "Fire", los motores de la nave se activan y la propulsan hacia adelante según el clásico principio de que "a toda acción le corresponde una reacción". Puedes hacerla virar mediante el ratón o los botones del tablero. Este sistema, como el borracho del que hablábamos, es soberbio en el momento de lanzarse a toda velocidad por un paisaje. Pero fracasa estrepitosamente en las maniobras complejas: pasar por un boquete, apuntar al enemigo...

Este juego tendría que llamarse "Vuelo-descontrolado-por-el-espacio-bajo-el-fuego-de-las-torretas-enemigas". Sin embargo, llega un momento en el que lo dominas, y entonces todo cambia. Alcanzas niveles casi sobrehumanos de goce y satisfacción, sobre todo cuando le pasas los controles a un amigo no versado en el tema y lo contemplas en su impotencia. Los problemas iniciales se podrían simplificar con un sistema de entrenamiento más acertado, pero, de todos modos, la perseverancia halla su recompensa. Es como ligar con guiris: en cuanto se superan los problemas de comunicación, empieza lo más interesante.

Una vez hayas logrado dominar el sistema, puedes dedicarte plenamente el juego. Tienes que emprender misiones de dudosa moralidad, tales como recobrar objetos de arte "perdidos"; como Indiana Jones, pero en cohete. Así, hay que ascender hasta una gran altura, localizar la entrada de unas cavernas subterráneas donde está oculto el trofeo, encontrarlo, rescatarlo con un rayo gravitatorio y huir a todo trapo. Aparte de controlar la nave, tienes que esquivar a toda una serie de personajes que no aceptan tus infames métodos y vienen con la intención de... matarte.

Lander es muy divertido, pero tiene un defecto bastante molesto: el fuel, tanto si lo llevas en el depósito como si lo encuentras durante las misiones, nunca basta para explorar un nivel completo. Si los controles ya son difíciles de por sí, la falta de combustible es frustrante. *Lander* está reservado a los jugadores más empedernidos. ★★★

O si no...

V2000
Grolier ★★★★
Una actualización del clásico de culto *Virus* de manejo bastante más fácil.

Thrust/Asteroids
En Internet ★★★★★
Un buen sitio para descubrir las raíces de *Lander*.

Premier Manager '99

■ Editor: **Dinamic Multimedia**
■ Desarrollador: **DMA Design**
■ Precio: **No disponible**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1**
■ Requisitos: **Win 95/98, P133, 16MB RAM, CD-ROM de 4x**
■ Se recomienda: **P200, 32MB RAM**

Un veterano retirado que regresa al combate; una actualización del simulador de management futbolístico de Gremlin. Y lo respalda nada menos que Kevin Keegan.

■ Gremlin, una avispada veterana en este género, vuelve a ofrecernos un paquete profesional con todas las opciones usuales. Aunque el juego sólo permite dirigir uno de los clubes pertenecientes a las cuatro divisiones inglesas, la base de datos de Premier Manager '99 facilita la realización de traspasos con cualquier equipo del mundo.

El aspecto financiero de este juego también está plasmado de manera muy realista, sobre todo por lo que respecta a los patrocinadores y tratos con la TV. Puedes difundir la parafernalia publicitaria a través de las tiendas, bares y restaurantes del club. Pero siempre con un ojo alerta, porque en cualquier momento te encuentras con que has estado vendiendo patatas fritas caducadas y pizzas de mala calidad. Entonces, los hinchas abandonan a tu equipo y pierdes dinero. ¿Crees que está lejos el día en que el jefe de cocina del club de fútbol va a ser tan importante como el entrenador o el fisioterapeuta?

Llega el día del partido. Tienes que saber dominar a tu equipo mediante sustituciones y cambios de formación. Lamentablemente, si bien los gráficos 3D son sensiblemente mejores, no se puede decir lo mismo de la jugabilidad.

Premier Manager'99 apenas ofrece nada en tiros y lanzamientos libres; los saques de portería son una *rara avis*; el equipo de tercera más patético puede jugar seis partidos, uno tras otro, metiendo goles sin fallar ni una sola vez. Es el mismo problema que acusan casi todos los simuladores de *management* de fútbol, y tal vez la razón del éxito internacional de la serie *Championship Manager*, que no simula los partidos en directo.

Premier Management'99 es un simulador de *management* digno, pero puede decepcionar a los fans de esta serie que esperaban que un título tan veterano diera más de sí. ★★★



Uprising 2

■ Editor: **Ubi Soft**
■ Desarrollador: **Cyclone/3DO**
■ Precio: **7.995 pesetas**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-8**
■ Requisitos: **P166, 32 MB RAM, 200 MB libres en el disco duro, CD- ROM de 4x** ■ **Se recomienda: aceleradora 3D compatible con 3Dfx, módem para jugar por Internet**

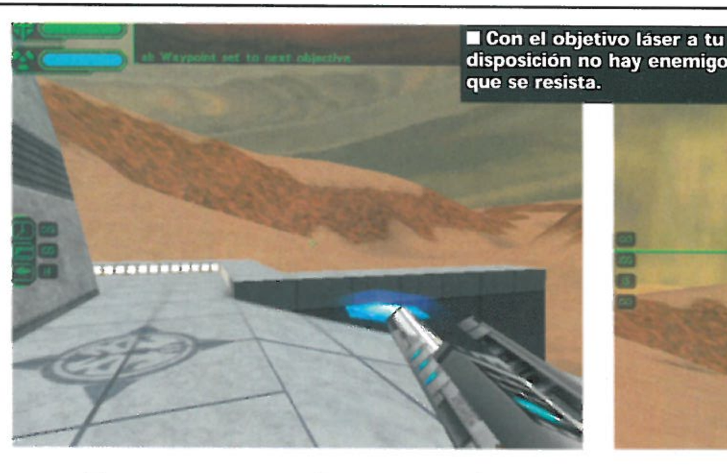
La secuela al primer intento real de unificar Command & Conquer y Quake en el PC empieza por ascender hacia las nubes, pero acaba cayendo con estrépito.

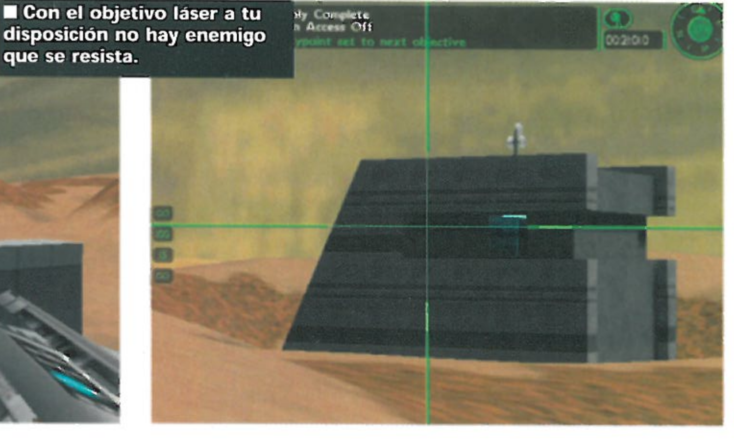
■ Por qué hay tantos diseñadores de juegos que se empeñan en conseguir síntesis mejor o peor resueltas de diferentes ideas? Uprising 2, por su manera de combinar estrategia y acción, es un claro ejemplo de esta tendencia. En la vida real la mayoría de nosotros preferimos centrarnos en lo que mejor nos sale.

En *Uprising 2* controlas un tanque flotante Wraith (una máquina de matar ideal para la conquista de planetas). Puedes controlar tu ataque como en *Quake*, usando una combinación de ratón y teclado para hacer girar tu armatoste asesino. Desgraciadamente, no se puede decir que el Wraith tenga gráciles movimientos de bailarina. Más bien se mueve como un mamut artrítico, arrastrando pesadamente su enorme culo por carreteras empinadas y colinas. Más que un prototipo ultratecnológico parece un Volkswagen años 50 listo para el desguace. Disparar tampoco es especialmente divertido, resulta tan fácil destruir tus objetivos que te sentirás como un matón de feria enfrentado a Blancanieves y su ramillete de enanos.

En teoría, lo que le añade dificultad al juego es la dimensión estratégica, pero lo que en realidad le aporta es *longitud*. *Uprising 2* no resulta muy difícil, lo que pasa es que tardas siglos en conseguir algo. Tienes que capturar bases enemigas, para después poder seleccionar el modo de producción, bastante más agradable. Pulsar una tecla teletransporta mágicamente a tus unidades a la contienda, y la correcta aplicación de tu ejército de tanques y soldados te permite imprimir tu marca personal en los bastiones enemigos. Lamentablemente, la jugabilidad exige demasiado ir y venir entre las bases enemigas y tu propio territorio, lo que consume mucho tiempo, y es tan fácil volcar a tus oponentes que el juego se convierte en un simple caso de Atacar-Defender-Atacar-Defender.

Así que tenemos entre manos un intento serio, ambicioso y competente de hacer algo que se salga de la norma. Gracias, muchachos, valoramos sinceramente vuestro esfuerzo. Pero lo cierto es que, sin que sepamos muy bien por qué, este juego que prometía rozar las estrellas acaba descendiendo a profundidades casi geológicas. Lastima. ★★





■ **Con el objetivo láser a tu disposición no hay enemigo que se resista.**



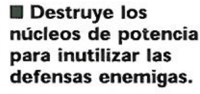
DOBLE O NADA

LA MADRE DE TODAS LAS GUERRAS

Cara y Cruz

Cara
■ Dos por el precio de uno
■ Solidez en el modo para un jugador...
■ ...y apocalipsis total en el multijugador

Cruz
■ A *Starsiege* le falta brío
■ *Tribes* requiere un módem...
■ ...y una gran factura de teléfono



■ **Destruye los núcleos de potencia para inutilizar las defensas enemigas.**



Starsiege Universe

■ Editor: **Havas**
■ Desarrollador: **Dynamix**
■ Precio: **No disponible**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-Internet**
■ Requisitos: **P166, 24 MB RAM, 260 MB libres en el disco duro, CD-ROM de 4x** ■ Se recomienda: **Aceleradora 3D, módem para jugar por Internet**

¿Qué puede ofrecer Starsiege Universe para competir dignamente con el próximo lanzamiento Mechwarrior 3 y el complemento Team Fortress para Half-Life?

Bueno, vamos a dejar primero las cosas bien claras, no sea que este artículo acabe convirtiéndose en un torbellino de confusión e información errónea. Con el dinero que te gastas en Starsiege Universe no te compras sólo un juego, sino dos. Dos juegos muy buenos, más que decentes al menos.

El primero, *Starsiege*, sigue los pasos de su anticuado padre, *Earthsiege II*. Se trata de un nuevo paseo por una de las más concurridas autopistas virtuales, ésa que siempre está llena de enormes vehículos de doble pedal que se saltan las tuercas unos a otros de la forma más desconsiderada. Y es que, si hablamos de juegos de conducción temeraria, *Earthsiege II* hacía un digno papel, pese a que es éste un género en el que siempre ha habido muy buena oferta. En fin, era un buen juego, pero la verdad es que siempre los hubo mejores.

Pero eso fue en 1996, así que, tras tres años de desarrollo —que es mucho tiempo para solucionar algunos de los problemas—, nos acercamos a *Starsiege* con renovadas esperanzas. Y para ser francos, el juego no nos decepciona. Tiene unos gráficos buenos y un apabullante despliegue de opciones de personalización mecánica, aunque donde más destaca es en la intensidad de la acción. Pero incluso con un sólido modo para un jugador y una opción multijugador obligatoria, no deja de parecernos un poco anticuado.

Y es aquí precisamente donde *Starsiege Tribes*, el segundo elemento, entra en acción. Es un *shooter* en primera persona, pero no en el sentido tradicional. Ambientado en el mismo universo que su hermano mayor, es en realidad un modo multijugador optimizado. Al margen del modo de entrenamiento, apenas ofrece opciones para un solo jugador. Lo que sí ofrece es un divertimento minuciosamente táctico, para equipos de jugadores que sepan sacar partido a la alta tecnología virtual, tanto en vehículos como en armamento. No juegas con grandes robots, sino con imponentes mercenarios acorazados. En el mundo de *Starsiege*, cuanto más grande sea tu pistola, más grande y más lenta será tu armadura. Así que cualquier decisión que tomes a la hora de equipar a tus tropas tendrá una gran incidencia en el desarrollo del juego. ¿Quieres colocar tropas de choque fuertemente armadas en primera línea, bombardeando al enemigo mientras las tropas de asalto ligeras van y vienen por el escenario destrozando todo lo que les sale al paso? Bueno, pues ahora puedes. Si además de eso eres un buen estratega, capaz de combinar con astucia las maniobras de exploración con los ataques y contraataques, la diversión está garantizada.

Sólo *Tribes* ya es razón suficiente para comprar *Starsiege Universe*. Pero con el *bonus* agregado de *Starsiege*, resulta una compra a muy buen precio que te abrirá los ojos a las posibilidades de los modos multijugador. Vamos, que te dejará helado. ★★

O si no...

Quake II
NSC ★★★★★
Devastador multijugador firmado por los maestros del género

Half-Life
Sierra ★★★★★
Estrella de la destrucción solitaria y silenciosa también incluye un buen modo *deathmatch*







■ **Puedes matar a gente tanto a pie como en el coche. Bárbaro.**



VISIÓN ROJIZA

PISTOLAS GRANDES Y LITROS DE SANGRE



Cara y Cruz

Cara
■ Merodear como en Quake
■ Y conducir coches
■ Y acribillar a la gente

Cruz
■ Es superficial, pese al retorcido argumento
■ No es tan refinado como parece

Redline

■ Editor: **Electronic Arts**
■ Desarrollador: **Beyond Games**
■ Precio: **5.990 pesetas**
■ Jugadores: **1-16**
■ Requisitos: **P166, 16 MB RAM, 350 MB libres en disco duro, CD-ROM de 4x** ■ Se recomienda: **P233, aceleradora 3D, joystick, volante, módem para jugar por Internet, cable de enlace en serie**

¿Qué pasaría si Mad Max no se hubiese rodado nunca? ¿Se habrían visto obligados los creadores de Redline a arreglárselas con trozos de otras películas de los años 70? ¿De Kramer Vs Kramer, tal vez?

El gore en los juegos de ordenador no es nada nuevo. Ni tampoco es algo particularmente extraordinario o ingenioso. Pero puede ser divertidísimo, tal como atestiguarán todas aquellas personas con experiencia en eso de descuartizar a los chicos malos de Quake. Pero lo que sí es raro es ver carnicerías de ese tipo en los juegos de coches. Un ejemplo famoso es la serie Carmageddon —otros juegos que recogen este género incluyen Twisted Metal e Interstate 76— pero la idea permanece relativamente poco explotada.

Redline es diferente, ante todo porque quiere ser tanto un juego de coches como un derivado de *Quake*, de manera que cada misión implica correr, acribillar a los enemigos, desgarrarlos con sierras circulares y, en general, encontrar formas nuevas de repintar los maravillosos escenarios con varios tonos de rojo carmesí. Pero, para animarlo todo un poco, de vez en cuando te encuentras algunos vehículos deambulando por ahí. Si saltas al asiento del conductor estarás mejor protegido, mejor armado y provisto de la habilidad de acelerar en un abrir y cerrar de ojos, de derrapar por doquier, y de hacer todas las cosas por las que Max, el australiano loco, es famoso. Y sólo por ofrecer una capacidad extra de matanza, los vehículos vienen equipados con ametralladoras para blancos laterales, amén del fuego frontal. Los otros conductores pueden pegarse a ti o conducir a tu lado, pero no habrá escapatoria posible a tu imponente motor trucado (siempre que mantengas la calma).

Esta doble fórmula hubiese podido convertirse fácilmente en un desastre absoluto, pero el único aspecto desagradable de *Redline* es el uso de sangre y de partes del cuerpo cada vez que disparas, atropellas o vuelas a un enemigo en pedazos (junto con la recreación sonora del descuartizamiento de órganos más escalofriante de la historia de los videojuegos). De hecho, el constante ir y venir entre los dos estilos de juego funciona a las mil maravillas, y gracias a algunos niveles elegantemente diseñados y a una gran cantidad de narración, el modo para un jugador resulta súper adictivo. El modo multijugador, por su parte, proporciona una acción incluso más salvaje, ofreciendo el argumento para unas bromas aún más violentas.

Con todo, incluso con dos formatos de juego decentes y un enfoque que es tan cómico como sanguinolento, se impone la sensación de que el entretenimiento que aquí se ofrece es bastante superficial.

Redline exhibe un motor 3-D decente, un puñado de buenos gráficos y una estimulante ignorancia del buen gusto, pero no tardarás mucho en notar que no está, en realidad, tan bien acabado ni es tan divertido como *Quake II* o *Half Life*. ★★★

O si no...

Quake 2
iD Software/Activision ★★★★★
Olvídate de los coches, sal ahí fuera y cárgate algo.

Carmageddon 2
Infogrames ★★
Una acción basada en la matanza de peatones intenta disfrazar un juego de carreras mediocre.



Return To Krondor

■ Editor: **Havas**
■ Desarrollador: **Pyrotechnyx**
■ Precio: **No disponible**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1**
■ Requisitos: **P166, 24 MB RAM, 300 MB libres en disco duro, CD ROM 4x**
■ Se recomienda: **P200, tarjeta aceleradora 3D**

Esta secuela les da un empujón a los juegos de rol, pero la simplicidad no desaparece.

■ ¿Return To Krondor? ¿A quién intentan tomar el pelo? La mayoría de jugadores (por lo menos a este lado del Atlántico) no han oído hablar nunca de ese sitio, y todavía menos de los libros en los que se basan este juego y su predecesor. Por suerte, aquí no se necesita un conocimiento previo. Para disfrutar del todo de este título no necesitas otra cosa que sentir un gran aprecio por los controles de señalar y hacer clic y adorar los juegos de rol pasados de moda. Este puede ser un viaje en enteras 3-D por una tierra de fantasía, pero, obviamente, el diseñador no iba a permitir que unos brillantes gráficos acelerados y unos diálogos hablados copiosos robaran protagonismo a los atributos habituales del género.

Esto significa que cuentas con otra banda de héroes que incluye al ladrón, al guerrero y al mago, sin olvidar un argumento relacionado con una reliquia y una caterva de malhechores. No obstante, pese a lo sobadas que están las historias de matanzas a base de hachazos, Return To Krondor supone cuando menos un digno intento de presentar todas esas necedades de un modo un poco diferente. Incluso podríamos admitir que representa un paso adelante definitivo (y muy retrasado) en este estilo de juego.

Para empezar, está la manera en que se despliega la historia utilizando perspectivas de cámara cambiantes, modelos en rigurosas 3-D y efectos visuales decentes. El resultado es como si se hubiese reinterpretado Dungeons & Dragons al estilo de Resident Evil, aunque con cambios de perspectiva no tan solventes. En cuanto a la jugabilidad, los controles son sorprendentemente fáciles de utilizar, con los clics del ratón dominándolo todo, desde el movimiento a los combates por turnos. Incluso puedes abrir cerrojos. Esto es particularmente entretenido, y te conmina a hacer muchos ensayos a fin de desarmar las trampas y obtener tesoros escondidos.

Por eso es una pena que, ya puestos, Return To Krondor no haya supuesto una mayor modernización. Para tratarse de algo tan rico en el aspecto visual, al juego le falta dinamismo. Se trata de paso en la buena dirección, pero lo que se necesita es un salto. ★★★



Baldur's Gate

■ Editor: **Proein**
■ Desarrollador: **Bioware**
■ Precio: **7.995 pesetas**
■ Jugadores: **1-6** ■ Requisitos: **P166, 16MB RAM, CD-ROM de 4x, tarjeta de gráficos SVGA con 2 MB, Win 95**
■ Se recomienda: **P200, 32MB RAM, CD-ROM de 8x, tarjeta de gráficos SVGA con 4MB**

Parece que Interplay se haya propuesto resucitar por sí sola el género RPG: Inmediatamente después de Fallout 2, ha lanzado Baldur's Gate.

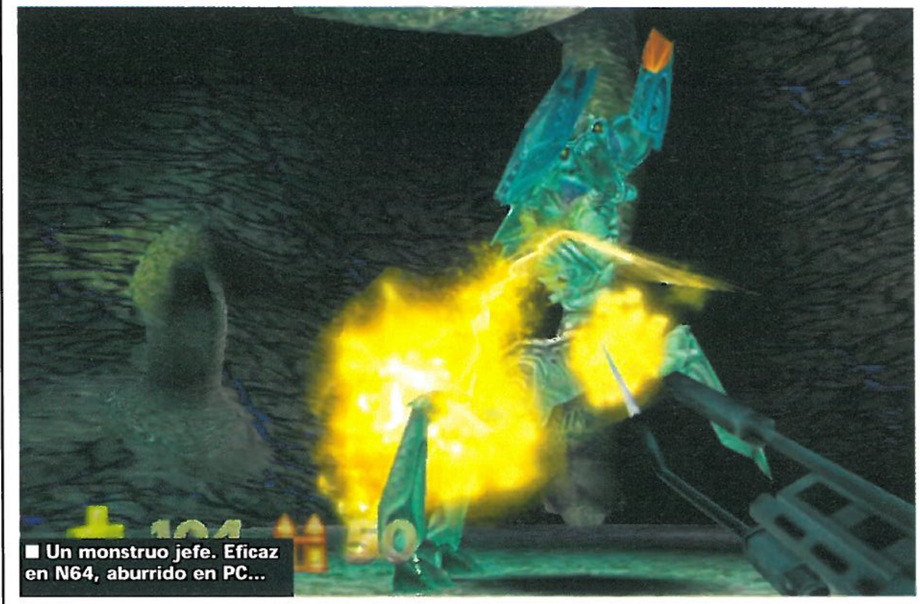
■ Resmas de papeles con mapas impresos, una lista tras otra de puntos de impacto, puntos de experiencia y tablas de clase de armadura, más una cuadrilla de jóvenes ingenuos que viven sus fantasías tolkienianas. Estamos hablando de Dungeons & Dragons; al menos, así lo recuerda la mayoría de nosotros. A menudo ha sido objeto de conversiones a PC, pero últimamente se notaba cierto hueco; ahora, Baldur's Gate se esfuerza por llenarlo. Este juego se basa en las reglas de Second Edition, y a primera vista parece que esté hecho sólo para jugadores experimentados. Pero, gracias a un motor de juego bien concebido y un manual detallado, la mayoría de reglas se internalizan o se explican adecuadamente. Así, todos los fans de los RPG pueden disfrutarlo.

La acción está situada en los Reinos Olvidados y se centra en la ciudad de Baldur's Gate. Tienes que asumir el papel principal como pupilo de Gorian, tu preceptor, quien muere misteriosamente al tratar de asegurar tu huida frente a un peligro ignoto. Entonces, buscas a cinco camaradas para que luchen por tu causa: Ladrones, elfos, magos... Todos ellos con sus rasgos, características y convicciones propias.

El juego transcurre en tiempo real, en un entorno de hermosas pantallas isométricas. Tu rumbo está condicionado por los demás personajes, con quienes te relacionas mediante la selección de textos de respuesta. El panorama de *Baldur's Gate* es extenso, y en él encontrarás innumerables misiones secundarias, así como monstruos y personajes con los que podrás tener trato a lo largo de un camino no lineal que recorre millares de pantallas.

Se necesita cierto tiempo para acostumbrarse a la interfaz, pero el alto grado de personalización simplifica la tarea. El combate se produce en tiempo real, para gusto de unos y disgusto de otros; en todo caso, siempre puedes detener el juego y dar órdenes a tus personajes antes de regresar a la lucha.

Los incondicionales de *AD&D* pueden perder el tiempo buscando algunas inconsistencias, pero *Baldur's Gate*, a pesar de todo, es un juego soberbio. Se está hablando ya de publicar expansiones, para que la aventura continúe. ★★★★



■ Un monstruo jefe. Eficaz en N64, aburrido en PC...







■ Dispara! ¡Mata! ¡Au!

COPIA AL CARBÓN

EL ROCK DE TUROK

Cara y Cruz

Cara
■ Monstruos ágiles y briosos
■ Muchísimas armas
■ Es idéntico a la versión para N64

Cruz
■ Niebla y más niebla (como en la versión para N64)

Turok 2

■ Editor: **Acclaim** ■ Desarrollador: **Iguana**
■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-16** ■ Requisitos: **P166, 32 MB RAM, 200 MB de espacio en disco duro, Win 95** ■ Extras: **Tarjeta 3D, joystick**

Tras unos meses vagando por Nintendo 64, Turok 2 se ha mudado al PC. Parece que ha estado mirando las musarañas durante todo el viaje, porque no llega con ninguna idea nueva.

Turok 2 para Nintendo es idéntico a su encarnación en PC. Todos los enemigos, todas las armas, todos los niveles, ¡pardiez!, absolutamente todo es igual. La acción está ambientada en un entorno que parece un híbrido nacido del medievalismo de *Jabberwocky* y de las mazmorras de *Doom*, donde tienes que hacer frente a una variedad de monstruos mutantes del espacio. La plasmación gráfica de las bestias alcanza cotas soberbias de detalle —tardarás en olvidar la dentadura de los raptores—, pero no supera en nada a la de la versión para N64.

Aunque *Turok 2* tuviera cierto impacto en la N64, esta conversión no logra suscitar interés. El ratón y los controles del teclado facilitan muchísimo el juego, porque ahora puedes apuntar sin dificultad, andar por cornisas sin sufrir caídas arbitrarias y pasarte todo el rato pensando: "Bueno, esto no tiene la gracia de *Half-Life*".

Y como puedes guardar la jugada en el momento en que quieras, tampoco tienes que esforzarte mucho para llegar al portal siguiente. Una posible crítica: la opción "guardar" y la precisión de los controles han simplificado demasiado el juego. Sólo para mantener cierto grado de autenticidad, esta versión conserva las mismas brumas de las que se resiente la versión para N64... aunque la mayoría de tarjetas 3D decentes podrían dispersarlas con un soplo.

Resumiendo: *Turok 2* no tiene tanta gracia en el PC como en la N64. El propio Turok nos parece algo pesado y torpe; los gráficos —pese a la magnífica labor de animación realizada en algunos— no producen el mismo impacto en un monitor de PC que en una tele de 29 pulgadas, y los descomunales monstruos jefe quedan mejor en un entorno consola. No es que sea un mal juego (para malo, ya tenemos el *South Park*), pero tampoco es muy bueno. Si has logrado terminar *Half-Life* o *Delta Force*, tal vez te interese. ★★★

■ ¿N64 o PC? Con Turok 2, la frontera entre consolas y ordenadores domésticos se desdibuja.





O si no...

Half-Life
Sierra ★★★★★
El rey de este género. No igualado hasta ahora.

Delta Force
Novalogic ★★★
Ignora los gráficos saltarines: aquí tienes un verdadero reto.



■ Explorar y buscar recursos en los mapas es de lo más sencillo.



■ Hay ocho tipos de castillos que producen distintos tipos de criaturas.

HIPNOTIZADOS
Y AL PIE DEL CAÑÓN

Cara y Cruz

Cara
- Estrategia compleja y desafíos tácticos
- Interfaz atractiva
- Modo multijugador mejorado

Cruz
- Gráficos poco inspiradores
- Trama decepcionante
- Las campañas son demasiado cortas

Heroes of Might and Magic III

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **New World Computing** ■ Precio: **7.995 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-red** ■ Requisitos: **P133, Win 95/98/NT 4.0, 32MB RAM, CD-ROM 4x, tarjetas de vídeo y sonido compatibles DirectX** ■ Se recomienda: **P166, módem para jugar vía Internet**

Ya es hora de que vuelvas a Erathia a poner orden, pero ¿será igual de emocionante que la primera vez? ¿Valdrá la pena arriesgarse? ¿Habrá luchas como dios manda?

La reina Catherine regresa a Erathia tras la muerte de su padre, Nicholas Gryphonheart, en circunstancias de lo más sospechosas. ¿Necesitas saber algo más? Nada, en realidad. Esto basta para que los fans de la serie Heroes of Might and Magic dejen cualquier cosa que estén haciendo y corran desesperados al encuentro del juego de sus amores. Ya no vas a encontrar las aventuras de Roland y Archibald, sino tres pequeñas misiones que al ser completadas desvelan otras tres aún más emocionantes.

Por si acaso no sabes de qué hablamos, decirte que *HOMM III* es un juego de estrategia basado en turnos que centra su atención en reclutar héroes, conseguir recursos, construir castillos y crear ejércitos que ayuden a tu causa. Aparentemente, poco ha cambiado respecto a su predecesor. El motor del juego y la interfaz siguen siendo claros e intuitivos y te ayudan en tu tarea de conducir a tus fuerzas por el enorme mapamundi. Cuando llega la hora de entrar en batalla, te sitúas sobre una especie de plano lleno de hexágonos en el que tiene lugar el combate. Es elegante, aunque está pelín desfasado si lo comparas con otros lanzamientos de la temporada. En cualquier caso, *HOMM* es un juego de estrategia, pero de la difícil, y todo un desafío táctico. Ahí has de centrarte.

Los gráficos de la cuarta entrega de *HOMM* son más funcionales que bonitos. Las animaciones de los combates son el mayor cambio al que te enfrentarás, con varias de las criaturas reconvertidas a 3D igual de idas de la olla que sus antepasadas de estilo dibujo animado.

El sistema de combate ha mejorado gracias a los distintos efectos de la superficie, a los nuevos obstáculos y, más importante todavía, a las limitaciones a la hora de volar (Iberia está creando escuela) y de las armas, que se imponían en la versión anterior del juego. Los tipos del castillo, las criaturas y los héroes también se han multiplicado y hay un nuevo nivel subterráneo en los mapas. De todos modos, aunque su traje es nuevo y de mejor calidad, *HOMM* es más de lo mismo, pero envuelto en papel de colorines. Aunque solemos decir esto de los juegos que no nos gustan, no creas que éste es el caso. En *HOMM III* hay las suficientes novedades como para mantenerte enganchado al juego y receptivo a sus numerosos estímulos. Su mejorada IA te asegura muchas nuevas y buenas emociones en los meses venideros. ★★★★

O si no...

Warlords 3: Darklords Rising
Red Orb ★★★★
Más juegos de estrategia por turnos en un decorado de fantasía. La IA es impresionante.

Lords of Magic
Sierra ★★
Festival de estrategia a lo Tolkien que mezcla combates en tiempo real con turnos.



■ ¿Hechizos y espadas o magos en una colmena? He aquí la pregunta que no nos deja dormir por las noches.



Gruntz

■ Editor: **Infogrames** ■ Desarrollador: **Monolith Games** ■ Precio: **4.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Requisitos: **P133, 32MB RAM, 100MB libres en disco duro, CD-ROM 4x, Win95** ■ Se recomienda: **módem para jugar vía Internet**

Es el turno ahora de puzzles alucinados y divertidos y montones de adorables criaturitas naranjas. No pongas esa cara, no es tan malo el pájaro como lo pintan (aunque sea naranja).

■ Gruntz empieza con una divertida secuencia de dibujos animados que te presenta a los personajes y te sitúa para que no te pierdas nada de los deliciosos puzzles que hay a continuación. La sinopsis: las cosas no funcionan como es debido en Groan, la tierra natal de los Gruntz, y un grupo armado de seres Grunt^z, conocido como los Disgruntle, hace honor a su nombre (los descontentos) y ha decidido de ir a la caza y captura del rey y sus seguidores por ésta y todas las dimensiones posibles. Te toca a ti conducir a tus colegas naranjas de vuelta a casa evitando las trampas que han dejado los Disgruntle.

Antes de que empiece el juego propiamente dicho, se te avisa de que has de completar los niveles de entrenamiento. En ellos, todos los controles importantes están explicados de un modo muy sencillo. Ves el mundo en el que se desarrolla el juego desde arriba y usas tu ratón para seleccionar a Gruntz individuales para que hagan el trabajo sucio, como en *Command & Conquer*. Cuando están bajo tu control, puedes enseñar a esos tipejillos a caminar hasta ciertos lugares, pelearse con los enemigos y recoger objetos. Si lo mezclas todo, llegas a la conclusión que el juego es una especie de cruce entre los bonitos puzzles de *Lemmings* y la fantasiosa estrategia en tiempo real de *Warcraft 2*.

Tu objetivo principal es encontrar la Warpstone, un mágico componente teletransportador, en cada uno de los niveles y llevárselo al rey, que está en la salida. No creas que es sencillo. Tus enemigos están deseando medir sus fuerzas contigo y peligros tales como agujeros y piedras rodantes pueden acabar con tus expediciones y con tu ejército de Gruntz. Los distintos objetos que consigues te ayudan a solucionar los problemas a los que te enfrentas en cada momento. Si surge la oportunidad no dejes de utilizarlos para cargarte a tus enemigos.

Si eres un forofo de los juegos de puzzles al que no importan unas cuantas novedades a la fórmula original (es decir, cargarse a unos cuantos malos), *Gruntz* es tu juego. Si no encajas en ese grupo, lo encontrarás pedante y frustrante. Fans de los puzzles, a jugar. ★★★







■ La ametralladora Gauss (arriba) es una potente arma capaz de derribar un helicóptero con más éxito que un caza.

UNA OPORTUNIDAD ÚNICA

TÚ ELIGES: SALVAR EL MUNDO O TU PELLEJO


■ En Half-Life los científicos se llevan la peor parte.

Half-Life

■ Editor: **Sierra** ■ Desarrollador: **Valve** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1 - deathmatch multijugador** ■ Requisitos mínimos: **P133, 24 MB de RAM, CD-ROM de 2x, tarjeta de sonido, Windows 95** ■ Se recomienda: **P166, 32 MB de RAM, tarjeta aceleradora 3D (Open GL o Direct 3D)**

El centro de investigación hecho añicos, tus colegas transformados en escoria alienígena y, encima, los militares desearían verte muerto. Un día cualquiera en Black Mesa Research. Ten cuidado con esa brecha en el espacio-tiempo mientras caminas hacia el cuarto de baño...

Es fácil de adivinar a simple vista quiénes han jugado con Half-Life. Se nota porque tienen esa mirada extraña y fija, de brillo intenso, de quienes cometen ataques suicidas con bombas o han sido abducidos por aliens. También se nota porque no paran de hablar del juego. Personas que antes eran perfectamente capaces de mantener una conversación normal, una vez enganchados al juego, ya no pueden evitar empezar cada una de sus frases diciendo: «Y esa parte en la que ...». Te destrozan los hombros de tanto apretujarlos y te bombardean con detalles: «La persecución en helicóptero...», farfullan. «Las bombas-trampa que se activan por láser...»

Intenta desviar la conversación hacia otro tema y esos fanáticos de *Half-Life* te seguirán la corriente durante un rato, pero aprovecharán el menor silencio para volver a la carga. Incluso después de ese delicado momento en el que intentabas expresar tus condolencias por la muerte de su abuelo, te dirán: «¿Y qué me dices de esa parte en la que, de un salto, te plantas encima de un tanque y utilizas la ametralladora para repeler un ataque alienígena? Por cierto, ¿te he contado lo de las bombas-trampa que se activan por láser?»

Ah, y esa parte en la que el ascensor en el que te acabas de subir se detiene bruscamente; enmudeces durante unos segundos y piensas qué vas hacer al momento siguiente, mientras la cabina se balancea ligeramente. Entonces, de repente, oyes un sonido metálico: el aparato se acaba de sumergir a 15 m. de profundidad en un lago de lodo radioactivo.

Y no digamos esa parte en la que oyes cómo en la sala contigua un científico advierte a un guardia de seguridad que no puede sobrecargar el arma experimental que está probando, a lo cual el guardia responde: «¿Qué quiere decir exactamente con sobrecargar?». Acto seguido, se oye una enorme explosión y cuando entras en la sala lo único perceptible es sangre esparcida por todas partes.

Como ves, en *Top Juegos* también hemos jugado con *Half-Life*. *H-L* se ha convertido en el juego para PC más importante desde *Quake*, y a su lado éste parece una chorrada de juego. A su lado, *Quake II* parece un juego de niños; *Unreal*, un trabajo de aficionados; y *Turok: Dinosaur Hunter*, un chiste malo, pero malo de verdad. *Half-Life* incluso supera al mejor juego hasta ahora: el sensacional *GoldenEye 007* para la N64.

Half-Life ha abonado el terreno para toda una nueva generación de juegos, en los que la técnica es el complemento perfecto a una creatividad realmente original. Al jugar, te sientes un poco intimidado, sabes que tienes el privilegio de estar contemplando el nacimiento de un nuevo estándar; un nuevo clásico. Se trata de un *shoot-em-up* 3D en primera persona llevado al extremo. Técnicamente, se basa en los motores de gráficos de *Quake* y *Quake II*, con algunas mejoras. Pero mientras que *Quake* y *Quake II* no son más que motores con una colección de niveles añadidos en el último momento, *Half-Life* se ha concebido de manera totalmente diferente.

Para empezar, recrea un mundo de seres vivos que muy bien podría existir. La mano del diseñador de niveles es casi imperceptible a medida que viajas por entornos enlazados a la perfección, en los que debes enfrentarte a problemas del mundo real. Aquí no hay tonterías del tipo «selecciona la calavera azul para abrir el muro», sino un montón de retos y obstáculos perfectamente integrados. ¿Que no puedes abrir esa puerta con sistema de seguridad por escáner óptico? Pues localiza a un científico y rescátalo cuando no esté vigilado,



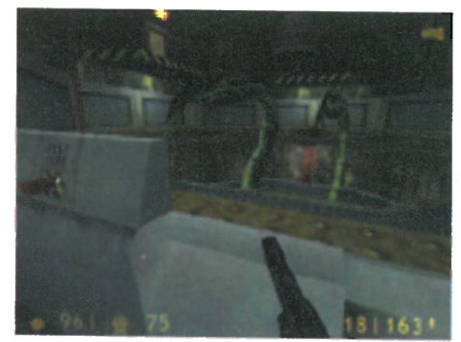
HALF-LIFE SE HA CONVERTIDO EN EL JUEGO PARA PC MÁS IMPORTANTE DESDE _QUAKE_, Y A SU LADO ÉSTE PARECE UNA CHORRADA DE JUEGO

Cara y Cruz

Cara
■ Un revolucionario paso adelante comparado con los típicos *shoot-em-up* 3D al estilo *Quake*
■ Un mundo virtual fantástico y magníficamente concebido
■ Aterrador, pero con sentido del humor
■ Con más «buenas partes» que en cualquier otro juego
■ Mejor incluso que *GoldenEye 007* para la N64

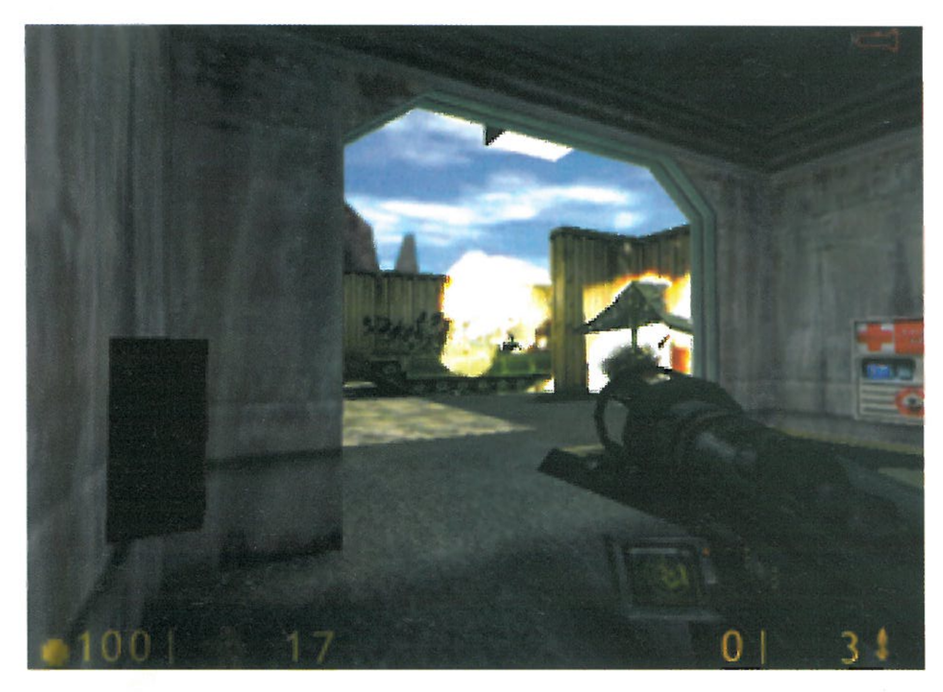
Cruz
■ Hmm...







■ **Los escenarios puede que no sean tan lujosos como en Unreal, pero Half-Life goza de un entorno interactivo que te asombrará. El excelente diseño de los niveles cuenta con suelos que se agrietan, rejas que se arrancan de la pared, y muros que se derrumban.**





■ **Half-Life triunfa en su propósito de meterte el miedo en el cuerpo con sus efectos de luz —a cuál más tenebroso— y sus monstruos de talla XXXXL.**

consigue que los guardias te persigan, y ellos abrirán la puerta por ti. ¿Esa enorme bestia alienígena no te deja pasar? Una vez que sepas que sólo es capaz de detectar el sonido, no te costará distraer su atención con un par de granadas de mano bien lanzadas.

Este absorbente mundo parece aún más real, debido a sus habitantes. Los personajes van a lo suyo sin tu ayuda, y tu presencia provoca una reacción que sorprende por su inteligencia. Oirás que murmuran sobre algo, verás cómo se enzarzan en encarnizadas batallas y serás testigo de sus intentos —muchos de ellos sin éxito— por rescatarse unos a otros. Si se lo pides con amabilidad, algunos te seguirán a todas partes e incluso (si van armados) te ayudarán a enfrentarte a fuerzas hostiles. A la mayoría, sin embargo, les encantaría matarte. Y armas no les faltan.

A todo juego le gusta presumir del alto nivel de inteligencia artificial en sus creaciones virtuales. Aunque, en términos generales, esto no es algo que se distinga tan fácilmente. Sin embargo, *Half-Life* revoluciona el concepto de IA. En tus primeros encuentros, y aunque parezca cómico, te las tienes que ver con adversarios bastante lentos de reflejos, pero poco después tendrás que medir tus fuerzas con los enemigos más temibles jamás creados.

EN REALIDAD, ES CASI IMPOSIBLE ENCONTRAR ALGÚN DEFECTO A *HALF-LIFE*. ES RÁPIDO, VARIADO, EMOCIONANTE A MÁS NO PODER, Y EXTREMADAMENTE ADICTIVO

Las tropas gubernamentales, en concreto, son una genialidad. Parecen, suenan y, lo que es más importante, *reaccionan* como si fuesen humanos. Se esconden tras los muros. Se agachan para cubrirse los unos a los otros del fuego enemigo. Después de localizarte, te hacen salir de tu escondite lanzándote unas granadas con muy buena puntería. ¡Y qué pasada cuando los oyes comunicarse por radio! «Pelotón, al ataque», es su grito de guerra. «Retirada», gritan, mientras huyen del fuego de granada. «Un médico», piden los heridos.

Este comportamiento aporta una extraordinaria profundidad al juego. Como cuando te acercas sigilosamente a unos guardias por la espalda y les oyes clamar venganza por sus compañeros muertos; o cuando ves a soldados preparar emboscadas con bombas-trampa, cambiar de posición defensiva, o formar equipos de reconocimiento. Te olvidarás de que eso ocurre en un mundo imaginario. Es todo demasiado real.

Pero, ahí no acaban las genialidades. *Hal-Life* utiliza un nuevo modelo de narración durante el juego. En un nivel, una trama magnífica y arrolladora, repleta de extraordinarios momentos de acción, te cautiva: el asalto con helicóptero, la batalla con el tanque, el triturador de basura, el accidente de tren, etc. Aunque, al mismo tiempo, pequeñas subhistorias se suceden a tu alrededor; como cuando miras por una ventana y ves a un científico que, en un acto de valentía, tritura un devorador de cerebros alienígena, aunque un poco después verás cómo le tienden una emboscada por la retaguardia; o cuando contemplas atónito cómo un transporte acorazado se dirige marcha atrás hacia un muro, y una sección de tropas se despliega e inicia un espectacular tiroteo contra aliens aterradores.

Todo eso ocurre sin una sola secuencia de vídeo, sin interrupción alguna en la acción. Todo, incluso la secuencia inicial, donde aparecen los créditos, se genera en el motor del juego; en cualquier momento, podrás girar la cabeza, salir corriendo o disparar. Cada movimiento que realizas está cargado de tensión. En cada esquina te espera una nueva y fantástica visión. No hagas el vago, pues te esperan muchas sorpresas.

En realidad, es casi imposible encontrar algún defecto a *Half-Life*. Es rápido, variado, emocionante a más no poder, y extremadamente adictivo. En un PC preparado para 3D, sus efectos especiales son insuperables. Sacarás el mejor partido de cada una de sus armas, desde la fantástica ametralladora que se convierte en lanzagranadas, a la fabulosa palanca trucada (que utilizas para abrir cajones y forzar rejillas), el lanzacohetes con mira láser y algunos impresionantes artilugios alienígenas.

A lo largo de todo el juego, la música se usa de forma moderada, pero efectiva. Los puzzles alcanzan el nivel de dificultad adecuado, con momentos en los que el tiempo es muy ajustado; podríamos atestar la revista con una lista de magníficos detalles. A pesar de que hay ratos en los que el juego resulta bastante aterrador, también hace gala de un gran sentido del humor, con partes de texto divertidas. El científico que debe hacer un informe sobre la carnicería en el laboratorio y que comenta apenado: «Bueno, ahí va nuestra subvención», es un cómico con talento.

Lo peor que se puede decir de *Half-Life* es que molaría más si los efectos de luz fuesen un poco más dinámicos, así se podría uno liar a tiros contra las luces. Aparte de eso, raya la perfección.

De hecho, jugar con *Half-Life* es intervenir en las mejores escenas de tus películas favoritas.

★★★★★

O si no...

Quake
Activision ★★★★★
Un *shoot-em-up* en primera persona que aún sigue colándose por las redes locales en oficinas de todo el mundo.

Quake II
Activision ★★★★★
Una magnífica segunda parte que reafirmó a *Quake* en su posición de fenómeno a nivel mundial.



■ **¡Qué boquita de piñón! Los de Half-Life no se andan con chiquitas.**

DIOS EXISTE

O CÓMO SATISFACER TUS DELIRIOS DE GRANDEZA







■ **Una feliz colonia china, atestada de arqueros, un puesto de avanzada militar egipcio dispuesto a cualquier cosa y los arqueros que se quedan en la retaguardia mientras los espadachines atacan. La batalla también puede ser conducida en alta mar. Se puede apreciar cómo la arquitectura de las colonias es fiel a su referente histórico.**





Cara y Cruz

Cara
■ Gráficos detallados
■ Podrías jugar eternamente
■ Inteligente y complejo

Cruz
■ Al combate le falta rapidez y acción
■ No hay suficiente variedad de razas
■ Puede hacer peligrar tu equilibrio mental



The Settlers III

■ Editor: **Friendware**
■ Desarrollador: **Blue Byte** ■ Precio: **4.817 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1**
■ Requisitos: **P100, 32 MB RAM, 200 MB libres en disco duro, CD-ROM de 2x, tarjeta de gráficos de 2 MB, Win 95/NT 4**
■ Se recomienda: **P166, tarjeta de sonido, módem para jugar por Internet de 28.8kbps**

Blue Byte se ha ganado una peculiar medalla en el mundo de los videojuegos: casi nadie discute que son los mejores imitando a Dios.

Vamos a ver, el tal Dios tiene un perfil psicológico más bien limitado en el que no todos los jugadores encajan. Probemos contigo: ¿Tienes una sed de poder insaciable? ¿Te motiva más que cualquier otra cosa en esta vida ser conductor de masas? ¿Te ves capaz de provocar en cualquier rincón del planeta desastres naturales reservados tradicionalmente a la zona de los Trópicos? Si has contestado que sí a todo, presentas las características básicas de todo aspirante a la divinidad que se precie; dentro de poco el mundo estará a tus pies.

En su tercer lanzamiento, los chicos de Blue Byte demuestran tener la lección más que aprendida. En *The Settlers* (1994) te metían en la piel de un diosecillo de segunda que se limitaba a conseguir un territorio para su gente pero al que faltaba capacidad de maniobra y genuino ardor guerrero. *The Settlers II* (1996) presentaba una interfaz más fácil de utilizar, unos gráficos mejorados y más atención a los contactos violentos entre culturas; no podías combatir directamente, pero tus acólitos se dedicaban a aporrearse con entusiasmo bajo tu atenta observación.

UNA LARGUÍSIMA LECCIÓN DE ESTRATEGIA, CON UNA ESTRUCTURA INTRINCADA Y DE LO MÁS ENTRETENIDA

Pero con esta tercera oferta, el equipo de desarrolladores alemanes ha replanteado en profundidad la esencia del juego, convirtiéndolo en una larguísima lección de estrategia, con una estructura intrincada y de lo más adorable. Los alemanes suelen atenuar la violencia en sus juegos para ordenador, de ahí que el elemento de espada y escudo esté bastante limitado (sólo tienes que entablar combate con el enemigo cuando las cosas empiezan a ponerse realmente crudas). Puedes considerar la lucha como el condimento especial que redondea este guiso, basado de administración de recursos, construcción de ciudades y demostraciones de poder divino.

Desde *The Settlers II*, se ha perfeccionado el sistema de control para facilitar su utilización. Eso no quiere decir que sea un juego simple, ni mucho menos. Hay tantos niveles que dependen de los recursos y de la mano de obra que, a medida que tu ciudad crece, también crecerá la lista de cosas que pueden provocar el caos y causar una escasez extrema a tu gente. Sobrellevar el crecimiento se convierte en un arte por sí mismo.

Ahí lo tienes, un juego fantástico. Lo único que se puede criticar es que puede resultar algo confuso para los principiantes. ★★★

O si no...



The Settlers II
Blue Byte ★★★
Muy bueno, pero le falta el punto de violencia que sí que tiene su sucesor.

Age Of Empires
Microsoft ★★★★★
Sin duda uno de los juegos preferidos de Bill Gates. Se trata, como no, de conquistar el mundo.



Future Cop: LAPD

■ Editor: **Electronic Arts**
■ Desarrollador: **Electronic Arts**
■ Precio: **7.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2**
■ Requisitos: **P150, 32 MB RAM, 60 MB libres en disco duro, CD-ROM de 4x, tarjeta de gráficos, Win 95**
■ Se recomienda: **P200, 64 MB RAM, 180 MB libres en disco duro, aceleradora 3D, tarjeta de sonido**

Donde antes había policías y porras ahora encontrarás androides fuertemente acorazados y misiles de largo alcance. Y es que los tiempos cambian que es un gusto.

■ Con su extravagante trabajo de cámara y su aire de thriller futurista, Future Cop: LAPD se convierte en uno de los primeros reality shows policíacos del mundo virtual. Metido en la piel de un policía de integridad a prueba de bombas, te enfrentarás a la jauría de chulos, traficantes y asesinos que intenta apoderarse de la de la irreconocible City of Angels. Dentro de los muros de la ciudad, encontrarás legiones de secuaces con camisas amarillas, torres de vigilancia enormes, tanques y naves voladoras... Todo un mundo de pesadillescas creaciones estilo Blade Runner. Tu forma de asegurar el cumplimiento de la ley es un tanto expeditiva: utilizarás una especie de torreta portátil llena de armas de destrucción masiva.

Humilde punto de partida para esta encantadora exhibición de violencia virtual. La agitada cámara sigue las evoluciones de tu personaje y su arrogante guía a través de niveles atestados de peligros. No es nada tremendamente original, pero la riqueza de modos de juego de *Future Cop* hace que zambullirse en él sea una experiencia como mínimo interesante. Mientras tú tienes un control total sobre el andante y su armamento, todo lo demás se reduce a un nivel totalmente instintivo. Accedes a cada una de las armas vía botones diferentes, y apuntar se resuelve automáticamente vía rayos láser rojos y un sistema "lock-on". Todo lo que te queda por hacer es explorar las laberínticas etapas en busca de los objetivos que se te exponen en las desconcertantemente simples secuencias de vídeo con que se inician los niveles.

En resumen, uno de tantos *shoot' em up* que de puro sencillos acaban haciéndose aburridos a nada que juegas unas cuantas veces. No se te ocurra tomártelo como una experiencia definitiva, es un entretenimiento más bien humilde que se puede llegar a disfrutar si te lo tomas con espíritu deportivo... y un poco de condescendencia. ★★★



¿BAILAS MUÑECA?

JAMÁS HUBO JUEGO DE AVENTURAS QUE TE HICIERA VIBRAR ASÍ...

Cara y Cruz

Cara
- Un placer para la vista
- Tope divertido

Cruz
- Lento, como era de recibo
- Algunos puzzles son agotadores

Grim Fandango

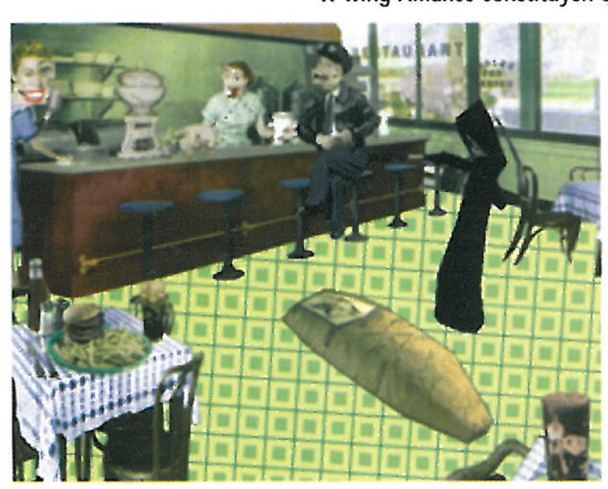
■ Editor: **Electronic Arts** ■ Desarrollador: **LucasArts** ■ Precio: **6.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Requisitos mínimos: **P133, 32 MB de RAM, 100 MB libres en disco duro, CD-ROM de 4x, tarjeta de sonido, Windows 95** ■ Se recomienda: **Tarjeta aceleradora 3D, joystick o joypad.**

¿Así que pensabas que todos los juegos de aventuras eran igual de lentos y aburridos? De eso nada, monada. Cambia el chip, y déjate embriagar por lo último de LucasArts.

LucasArts parece tener el don de acertar siempre. Además de haber sido bendecida con el Santo Grial de todas las licencias de videojuegos habidas y por haber —Star Wars, no podría ser otra—, el catálogo de la compañía está lleno a rebosar de verdaderas joyas de éxito. X-wing Vs TIE Fighter, Jedi Knight y X-wing Alliance constituyen ejemplos clásicos de juegos que tienen lo que hay que tener. Los grandes elogios que la compañía ha recibido por parte de la crítica y del público son mérito, en gran parte, de Star Wars. Sin embargo, LucasArts puede vanagloriarse, con razón, de ser todo un maestro en otro género, que nada tiene que ver con espadas de luz ni Wookies, nos referimos a los juegos de aventuras de apuntar y hacer clic. Si pasamos lista a los triunfos de antaño vemos que aparecen títulos de la talla de Full Throttle, Sam and Max Hit the Road y la trilogía de Monkey Island. Divertidos, vivaces y casi siempre un poco surrealistas, todos y cada uno de esos juegos son anuncios convincentes para atraer al usuario hacia un género del que LucasArts casi tiene el control.



■ ¡Guate, aquí hay fiesta! Aunque parece un poco «muerta».







Dicho esto, hablemos de *Grim Fandango*. Es un juego de aventuras. Es de LucasArts. Y es supermegabrillante.

El porqué es evidente, aunque, en honor a la objetividad y para tener algo que criticar, aduciremos que no será por la innovación. Explotando un filón de tradición que ha sufrido pocos cambios con el paso del tiempo, el juego se basa en la consabida mecánica de apuntar y hacer clic. Puedes examinar ítems de tu entorno, utilizarlos y añadirlos al inventario, y puedes mantener un diálogo con los personajes, pero de ahí





■ **Tú sólo mira, admira y disfruta. ¡Qué pasada!**

no pasa. En cambio, *Grim Fandango* sí deja atrás el pasado en la presentación y el contenido, que supera en calidad a *Monkey Island* y *Sam and Max Hit the Road*. Incluso, nos atrevemos a decir que nunca antes gráficos, historia y humor se habían unido para formar un conglomerado de ingenio, imaginación y diversión tan desbordantes.

La trama es estrafalaria, como no podía ser de otro modo. Sus fuentes de inspiración se encuentran en el cine negro y la iconografía mexicana del Día de los Muertos; por eso, la mayoría de los personajes adoptan una apariencia esquelética. El personaje jugable es un desdichado ser llamado Manny Calavera, él será tu guía durante el tiempo que dure tu viaje, y su trabajo consiste en transportar las almas recién llegadas al purgatorio del submundo. En homenaje a *Glengarry Glen Ross*, tu trabajo se verá constantemente desvirtuado por un rival sin escrúpulos. Este argumento sirve de base para una conspiración épica que abarca dos discos —el resultado de cuatro años de trabajo— y que te transportará a otra tridimensión.

El diseño de los personajes y los entornos —con mucho estilo— en los que aquéllos se mueven no dejan de ser impecables. El propio Manny se presenta ataviado con el tradicional atuendo al completo de la Parca (capa con capucha y guadaña), en una cita con un cliente. Pero, después de ese encuentro, se le ve deambular por la oficina, despojarse de la capa, sacudirse los zancos hidráulicos (ahora resulta que tiene complejo de enano) y quedarse con lo puesto: un ordinario traje azul. El chófer personal de Manny, un demonio anaranjado llamado Glottis, es un triunfo del diseño; fantásticamente animado, presume de ser uno de los personajes virtuales más entretenidos. En realidad, te asombrará ver la atención que en *Grim Fandango* se presta a los detalles: esqueléticas palomas revolotean por el escenario, Manny vuelve la cabeza para comprobar si hay algo alrededor que le sea útil y los objetos proyectan sombras. ¡Es una gozada para la vista! Tanto y tanto gozarás, que a tus compañeros de viaje en el mundo terrenal les dará la sensación de que les has abandonado.

ES UN VIAJE FASCINANTE, ÉPICO, DIVERTIDO Y SENCILLAMENTE EXQUISITO

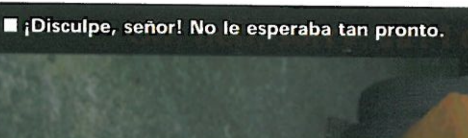
La jugabilidad está a la altura de los efectos visuales. El sistema de diálogo —que te permite escoger preguntas y respuestas— mezcla información en general y ayuda en particular. En un determinado momento del juego, te cruzarás con un esquelético *clown* que utiliza globos para reproducir figuras de animales; al preguntarle si puede hacer un gato, te responderá muy indignado que tal es su talento que incluso puede hacer la figura de un famoso poeta. Se te da la opción de pedirle que haga la de Robert Frost. ¡Y va y lo hace! Resulta mucho más entretenido verlo en la pantalla que leerlo a través de estas líneas, pero resume perfectamente el humor de *Grim Fandango*: un poco absurdo y surrealista. Si llegas a comprender ese humor tan especial, te sentirás orgulloso de tu perspicacia.

Por lo tanto, te recomendamos fervientemente *Grim Fandango*. Es un viaje fascinante, épico, divertido y simplemente exquisito. No hay dinosaurios, ni lanzacohetes, ni ataques aéreos nucleares, pero, tampoco se echan en falta. ¡Baila este fandango! ★★★★★

O si no...

Monkey Island
LucasArts ★★★★★
Hasta ahora, la trilogía de *Monkey Island* ostentaba el poder absoluto.

Sam and Max Hit the Road
LucasArts ★★★★★
Un perro detective y, por compañero, un conejo psicópata. Clásico.





■ **¡Disculpe, señor! No le esperaba tan pronto.**







■ **(Izquierda) Éste es Glottis. Parece fiero, pero en el fondo es un buenazo, con un corazón tan grande como su cabeza, que ya es decir. (Derecha) Algunos de los encantadores personajes de Grim Fandango, al detalle. Adivina cuál de ellos es Manny en ropa de trabajo.**

SETENTERO

MAD MAX SE ENCUENTRA CON MARIO KART







■ **Si se te parte el alma al ver la lenta agonía de tu vehículo, pásate al modo en primera persona, espectacular aunque algo difícil de controlar.**

Cara y Cruz

Cara
- Gráficos detallados y nítidos
- Edificios para aplastar
- Un montón de secretos

Cruz
- Armas con poco poder
- Multijugador lento
- Movimientos especiales que agobian

Vigilante 8

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Luxoflux**
■ Precio: **11.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-4** ■ Necesitas: **Rumble Pak, Controller Pak, Expansion Pak**

De vuelta a los felices 70, con sus peinados afro y su crisis petrolera. No te duermas, has venido aquí a conducir fastuosos bólidos y patear traseros. O sea, como en Mario Kart pero con Mad Max por medio..

Al estilo de Doom, pero desde el otro lado del parabrisas, los juegos de combate automovilístico para PlayStation tienen un público fiel aunque no muy masivo. La serie estrella es tal vez Twisted Metal, aunque le sigue de cerca la versión original de este juego de desmadres circulatorios setenteros que nos ocupa. Esta nueva entrega provoca todo tipo de reacciones, desde los que la consideran la realización de las fantasías de todo conductor kamikaze a los que la detestan por su tufillo retro y su aire de ostentosa americanada. *Vigilante* 8 empieza donde acaba el juego de PC *Interstate* 76. Estamos en Afrolandia, y un grupúsculo de quinquis con pelos atiborrados de laca espera en un descampado, listos para armar follón con sus grotescos vehículos. A partir de este punto, la violencia estará a la orden del día. Basta con que sepas que todo lo que abarca tu campo visual es aniquilable, arrasable o destructible. Los coches se mueven tal y como esperabas, balanceándose por todos lados y volando por el aire a cámara lenta por gentileza de la física tan exagerada de los juegos de conducción americanos.

La finalidad del juego no es ganar la carrera, sino matar a tus competidores. Si juegas contra el ordenador hay otras misiones, como proteger o destruir un determinado objetivo mientras los otros conductores hacen lo posible para que fracases en el intento. Con competidores humanos, puedes crear un equipo para luchar contra el ordenador o puedes ir a por ellos en un combate tan sanguinario como lento hasta la exageración. Se tarda mucho en matar algo, ya que la mayoría de las armas son flojas y sosas (puedes lanzar un misil detrás de otro a un coche enemigo, camión o autobús escolar y cuando ya te hayas quedado sin munición, verás cómo esa cosa maldita todavía se mueve luciendo una simple abolladura como recuerdo del bombardeo). Existe la posibilidad de hacer movimientos especiales que aligeran las cosas, pero tendrías que ser un superdotado en la memoria de *Killer Instinct* para aprender las diferentes combinaciones de los botones.

De todas formas, si lo que buscas es puro desmadre sobre ruedas, con innumerables explosiones y urbanizaciones enteras listas para ser arrasadas, *Vigilante* 8 es tu juego. Parece tan bueno como la versión de PlayStation, quizás mejor con el Expansion Pak en el modo de media resolución (también hay un modo de alta resolución, un poco parpadeante, escondido en un *bonus*).

En fin , que *Vigilanate* 8 no es para nada una adquisición esencial, pero vale la pena si te atrae la idea de que *Mad Max* haga de las suyas según el modo de juego *Mario Kart*. ★★★

■ **Buen look, pero esa cara...**

O si no...
Mario Kart 64
Nintendo ★★★★★
La joya de la corona. Olvida las ridículas acusaciones de «juego para niños».





■ **Si eres capaz de soportar un ritmo de imagen bastante más lento de lo normal, prueba con el extraordinario modo de batalla. Toda una delicia visual.**

EL NIÑATO MUTANTE

VUELVE NUESTRO NINJA DE PELO AZUL



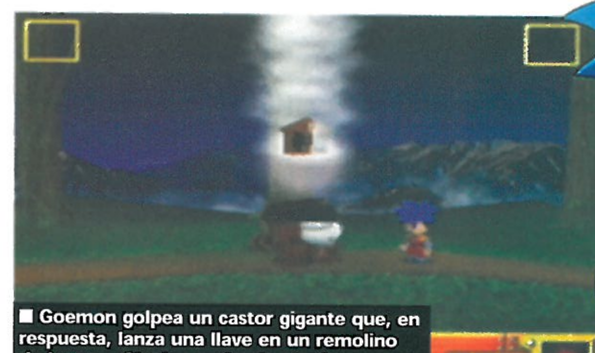
■ ¿Para qué dedicarse a la piromanía o la alta cocina cuando puedes sentarte a ver como Mr. Skeleton arde a fuego lento?











■ Goemon golpea un castor gigante que, en respuesta, lanza una llave en un remolino de humo. ¿Alguien entiende algo?

Mystical Ninja 2 Starring Goemon

■ Editor: **Konami** ■ Desarrollador: **Konami**
■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **Tarjeta de memoria**

Vuelve un glorioso fantasma del pasado. ¿Recuerdas a este dúo? Un maníaco depresivo de pelo sospechosamente azul y un insolente enano con pinta de cerdo. ¿Verdad que sí? Pues vuelven. Prepárate.

Sí, lo sabemos, es un humilde plataformas en 2D. Justo cuando creías que el aplastante 3D había arrasado con todo, Konami resucita en formato dibujo al héroe de pelo azul, una de las estrellas del año pasado, el protagonista de Mystical Ninja RPG. Ha sido pensado como un triunfal regreso a las raíces de Goemon (en su época SNES el pequeño maníaco siempre era un héroe 2D) pero, si a los números nos remitimos, no ha tenido más impacto que el último atentado musical de Enrique del Pozo.

La trama es puro delirio. No sabemos muy bien que pasa, pero el robo de la Máquina del Retorno del Ultra Asombroso Electro Fantasma, el descontrolado robot gigante aplastando edificios y la niña de sombrío aspecto que también pasaba por allí seguro que tienen algo que ver. Te retamos a que nos expliques qué demonios hace Goemon y por qué, aunque lo cierto es que lo hace con mucha profesionalidad, a través de varias pantallas en continuo movimiento, al más puro estilo 3D, que él cruza casi siempre de izquierda a derecha.

Lo mejor son las populosas y divertidas ciudades en las que Goemon se toma un respiro entre nivel y nivel, siempre llenas de pintorescos personajes con los que te pararías a charlar un rato. Es una pena, porque dan mucho de sí y dentro del juego no son más que simples decorados por los que Goemon pasa, sin más. Puede que en algún momento un residente te envíe a buscar algo, pero en la mayoría de los casos tendrás que volver a plataformas anteriormente visitadas.

Los niveles de las plataformas son, en sí mismos, un rollo. Correr de izquierda a derecha, flagelando sin piedad a un grupo de desconcertados monjes con túnica es algo que cansa en cuestión de minutos. Ni siquiera la extraña excursión en que haces rodar una roca o montas un caballo púrpura consiguen matar el aburrimiento. Para colmo de males, el creador ha estropeado la nitidez de los gráficos cuando se hace de noche, lo que añade doble dificultad en la oscuridad. Una idea desgraciada que toca mucho la moral.

LO MEJOR SON LAS POPULOSAS Y DIVERTIDAS CIUDADES EN LAS QUE GOEMON SE TOMA UN RESPIRO ENTRE NIVEL Y NIVEL

Incluso con los cuatro personajes diferentes para controlar, un modo para dos jugadores y las tronchantes secciones de «Goemon Impact» en 3D, donde nuestro corpulento héroe trepa dentro de un robot gigante y lucha contra otro, *Mystical Ninja* sólo puede ser descrito como un juego de cruzar pantallas de izquierda a derecha. ★★★

O si no...

Yoshi's Story
Nintendo ★★★★
Una golosa plataforma de aventuras protagonizada por el amiguito de Mario, el dinosaurio verde

Mischief Makers
Nintendo ★★★★★
La locura bidimensional ataca de nuevo

Cara y Cruz

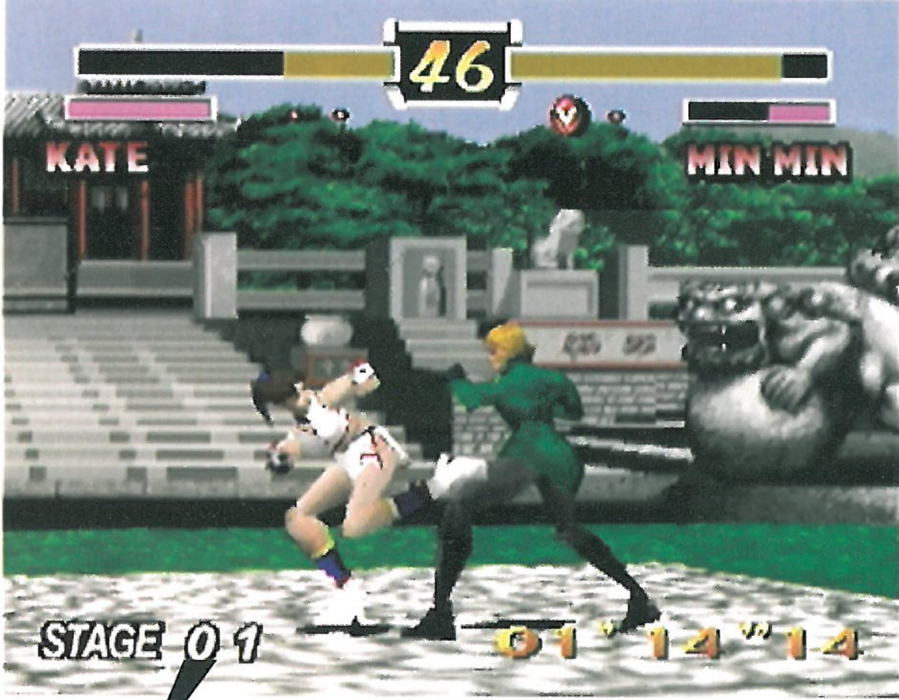
Cara
■ Un gran desafío
■ Gráficos bonitos
■ Divertidamente absurdo

Cruz
■ Es tan básico...
■ Se desaprovechan buenos escenarios
■ Apenas hay puntos para guardar





■ Al margen de tus gustos personales, vale la pena que sepas que la versión súper deformada es un poco más fácil de terminar.



DRAGÓN DOBLE

DOS LUCHADORES POR EL PRECIO DE UNO

Cara y Cruz

Cara
- ■ Dos juegos en uno
- ■ Múltiples opciones
- ■ Gráficos decentes

Cruz
- ■ Escasez de movimientos
- ■ Pelín simple
- ■ No hay *fatalities*

Flying Dragon

■ Editor: **Virgin** ■ Desarrollador: **Hudsonsoft** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2** ■ Requisitos: **Tarjeta de memoria, compatibilidad con Dual Shock**

¿Conseguirá alguna vez N64 hacerse un hueco entre la elite de los juegos de lucha? ¿Será Flying Dragon el juego que le abra las puertas del éxito en el competitivo mundo de los beat 'em up? Veamos...

Fíjate bien en las imágenes. ¿Te recuerdan algo? Claro que sí. Ya te puedes dar unas palmaditas en la espalda porque acabas de adivinar que Flying Dragon es una versión inglesa, un poco tardía, de Art of Flighting Twin.

Este juego apareció en el mercado japonés a principios del año pasado, y lo cierto es que despertó menos interés que un curso de semiótica estructuralista. Y no es que sea malo, entendámonos. Es sólo que en materia de juegos de acción ultraviolenta los japoneses (como nosotros, para qué vamos a engañarnos) siguen jugando sobre seguro: se quedan con *Tekken*, *Street Fighter* y otros clásicos del género. Poco puede hacer N64 ante competencia tan formidable.

PUEDES JUGAR A LA VERSIÓN «SERIA» O DECIDIRTE POR UN DIVERTIDO COMBATE ENTRE GIGANTES Y CABEZUDOS.

Así que *Flying Dragon*, de entrada, juega en campo contrario. Siendo de N64, una consola que rara vez toca este género, es difícil que despierte un interés desmesurado. Pero ya que ha llegado a nuestras manos, mejor prescindimos de prejuicios y le echamos un vistazo.

Para empezar, *Flying Dragon* es un juego bastante bidimensional, y ése es tal vez uno de sus aciertos. Su sistema de control es muy similar a los juegos anteriores de *Art of Flying Game* en la Neo Geo. Muy a lo *Street Fighter*, la verdad, con bolas de fuego, dragones de mortíferos puños y movimientos espectaculares También puedes seleccionar el modo 3D (con el botón Z usado para esquivar), aunque prepárate para volver a vivir las dolorosas experiencias de *Dual Heroes*.

Junto a la versión normal, con una representación realista de los luchadores, tienes otra con una estética más propia de los dibujos animados clásicos. Tú mismo. Es cuestión de gustos. Es una lástima, pero no puedes combinarlas y enfrentar un jugador normal con una de las grotescas bolas de sebo que ofrece la versión alternativa.

En fín, que no está mal. Incluso diríamos que es un juego de lucha más que aceptable. Podemos situarlo a la altura de *Mortal Kombat* 4 y *Fighter´s Destiny*, en la zona media de la liga de juegos de lucha. Aunque, eso sí, se queda a años luz de los buques insignia de Namco/Capcom para PlayStation. Te puede servir de entretenimiento mientras esperas la versión PAL de *Smash Bros*, la próxima maravilla de Nintendo. ★★★

O si no...

Fighters Destiny
Infogrames ★★★★
Un *beat 'em up* más lento, más táctico y con un sistema de puntuación original. Se hace querer.

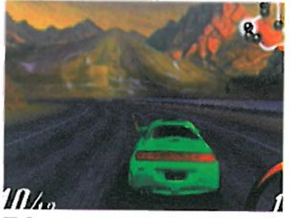
Mortal Kombat 4
GT Interactive ★★★★
Muy superficial, pero puedes ver a Quan Chi arrancándole la pierna a un hombre y golpeándole hasta la muerte. Edificante.





■ Ten cuidado con Robo, el monstruoso devorador de hamburguesas. Puede hacer de tu vida un infierno, hasta que seas capaz de reducir su nivel de habilidad y empieces a darle lo que merece.

ECHANDO CHISPAS



■ Acostúmbrate a conducir por espacios abiertos. El coche del ordenador va tan rápido que pronto te quedarás sólo.

CARRERAS DE VÉRTIGO EN ALTA RESOLUCIÓN

Top Gear Overdrive

■ Editor: **Spaco** ■ Desarrollador: **Snowblind** ■ Precio: **11.600** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4** ■ Extras: **Volante, Expansion Pak**

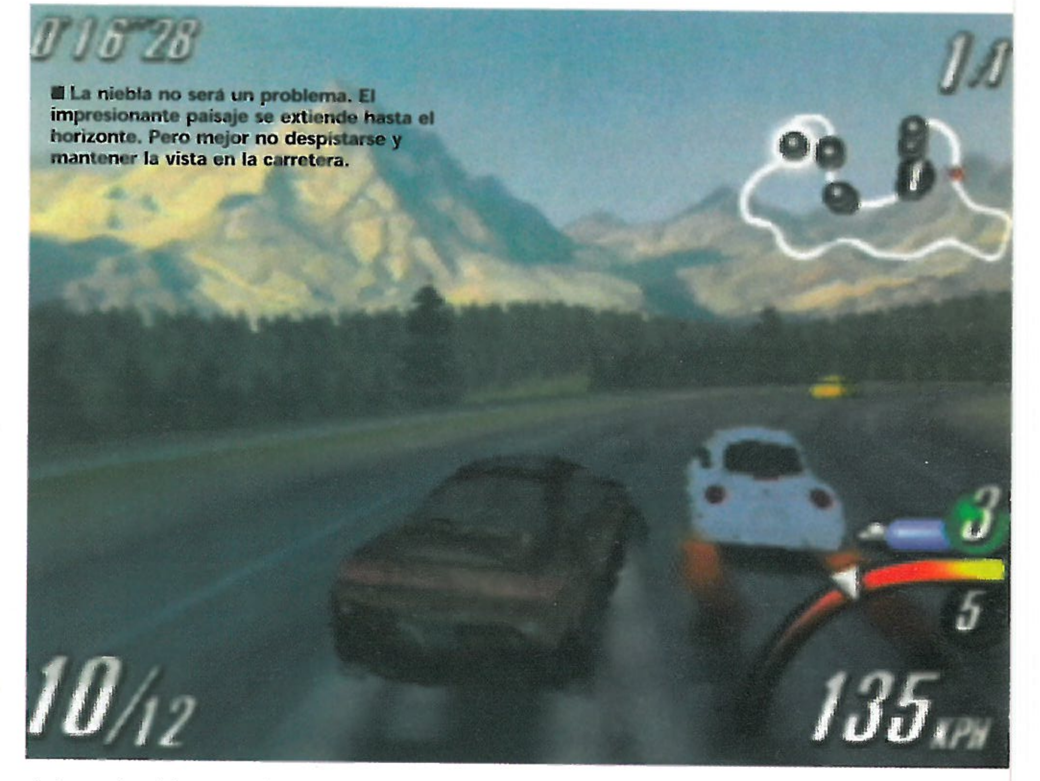
Snowblind, la compañía desarrolladora, ha retomado el trabajo realizado por Boss en Top Gear Rally para crear un híbrido de lo más sorprendente ...

Top Gear Overdrive tiene algo mejor que Turok 2. Y no son las armas, ni las bestias, ni las explosiones, nada de eso. Es la utilización del Expansion Pak. Cuando apareció hace unos meses, era el primer juego con este extraordinario sistema de expansión de memoria, que permite una calidad de imagen en N64 propia de los PC con 3Dfx más sofisticados. El retraso en el lanzamiento de Turok 2 permitió a Top Gear Overdrive desembarcar antes a las tiendas. Llegó de puntillas pero con una pinta estupenda.

¿Y cómo es eso? Pues no lo sabemos. El manual no menciona la opción de alta definición. Pero si introduces el Expansion Pak y vas a Opciones, te llevarás una sorpresa. *Overdrive* deleitará tu retina con coches metalizados y paisajes muy nítidos, sin niebla, ni impurezas técnicas. Es un espectáculo digno de verse.

Lo cierto es que *Top Gear Overdrive* crea grandes expectativas que luego no colma del todo. Es un derivado de *Top Gear Rally* de Boss Studio, un híbrido entre simulador y arcade. *Top Gear Rally* era casi insuperable en cuestión de manejo, su realista sistema de control te permitía, de la forma más realista posible, arrastrarte por cochambrosos barrizales o mugrientas cunetas. Los peatones y las pistas no eran nada del otro mundo, pero por lo demás genial.

Top Gear Overdrive hace un esfuerzo por superar a su predecesor, y en determinados aspectos lo consigue. Es posiblemente el juego más difícil de los últimos tiempos. Los rivales son rapidísimos y además empiezan con media vuelta de ventaja. Sólo se puede ganar siendo fiel al estilo de conducción clásico, es decir, sin salirte de la pista. Tendrás que aprenderte de memoria las seis carreras y los atajos (hay unos cuatro) si es que de verdad aspiras a hacer algo que valga la pena en esta carrera. Vas a tirarte de los pelos. Llegará a desesperarte y querrás tirar la toalla, pero, superados los momentos de flaqueza, volverás a intentarlo.



■ La niebla no será un problema. El impresionante paisaje se extiende hasta el horizonte. Pero mejor no despistarse y mantener la vista en la carretera.

Sus creadores han diversificado la acción añadiendo explosiones en cadena, pagos por mejoras en los coches y rampas al estilo *San Francisco Rush*. Las dos primeras mejoras funcionan a la perfección, pero los rampas no es que respeten demasiado las leyes de la gravedad. Siempre aparecen en una esquina y te lanzan contra un muro o fuera de la pista y provocan explosiones que te hacen perder mucho tiempo. Han querido reproducir las emociones fuertes propias de los arcade, y probablemente se han equivocado, porque en *Overdrive* se pierde el delicado placer de la conducción de alto riesgo que proporcionaba su hermano mayor. Al menos conserva trucos como el espeluznante giro con freno de mano.

OVERDRIVE DELEITARÁ TU RETINA CON COCHES METALIZADOS

Sea como sea, admitamos que la cosa no está nada mal. *Top Gear Overdrive* es un buen intento. Olvídate de sus limitaciones y te hará pasar un buen rato. ★★★

O si no...

Top Gear Rally *Nintendo* ★★★★ Si lo que quieres es disfrutar de la conducción pocos juegos ofrecen tanto como éste.

San Francisco Rush 2 *GT Interactive* ★★★★ Delirio de luz, color y naranjas chinas. Si no tienes sentido del humor pide uno prestado para disfrutar mejor de este juego.

Cara y Cruz

Cara
■ Aspecto impresionante
■ Desafío extremo
■ Pistas bien diseñadas

Cruz
■ Excesivamente duro
■ Demasiados saltos y choques mortales
■ Conducción difícil





■ Después de esta curva, serás testigo de una auténtica masacre.

PODER NUCLEAR

LÁVATE LA BOCA CON JABÓN, CHAVAL

■ El conductor de bus alienígena pronto se cansa de los jueguecitos de Duke.

Duke Nukem: Zero Hour

■ Editor: **GT** ■ Desarrollador: **Eurocom** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4** ■ Extras: **Memory Pak, Expansion Pak, Rumble Pak**

Duke retorna por primera vez a N64 desde el Duke Nukem de 1997. Y ha vuelto con un arsenal.



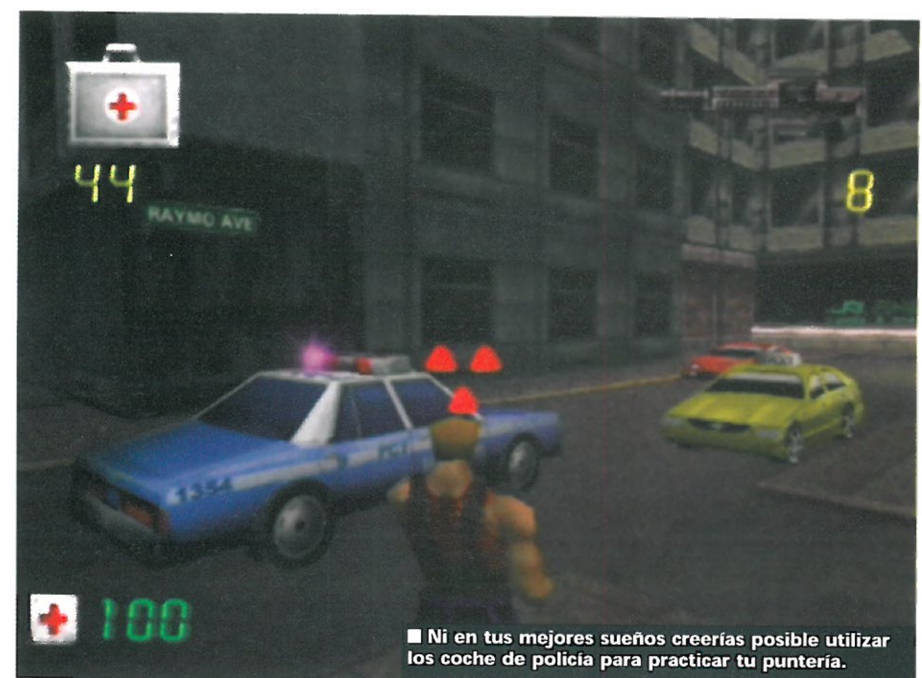
■ **El rifle de francotirador es todo un oscuro objeto de deseo sólo superado por el de GoldenEye.**

Duke Nukem, pues. Arriesgado, heroico y fantásticamente simple para algunos; repetitivo, aburrido y descerebradamente misógino para otros. He aquí un personaje claramente diseñado para crear controversia.

Y Duke sigue erre que erre con sus frasecitas cargadas de testosterona. Venga, chaval: «Tu cara, tu culo, ¿cuál es la diferencia?», «ven si tienes...», etc. son sólo una pequeña muestra del sinfín de absurdas inventivas que este chico nos ofrece en su nueva entrega. ¿Podría *Legend Of Zelda* haber sido más visionario, elegante y majestuoso si se le hubieran añadido frases del estilo de Duke? Suponemos que no. Pero aun así, y por poco políticamente correcto que parezca, debemos decir que *Duke Nukem: Zero Hour* es sencillamente fantástico.

Olvida el mediocre peso ligero que es *Time To Kill*, el juego con visión objetiva sólo para Playstation y primo de éste, *Zero Hour* es un *shooter* subjetivo con visión objetiva. ¿Confundido? Venga, hombre. Eurocom —creador de este juego— ha comprendido que el control es el ingrediente esencial en cualquier juego y ha convertido el joypad de la N64 en el más sencillo y sutil de los instrumentos. Además, la compañía se ha servido de las innovaciones ofrecidas por *Goldeneye* y *Turok* y *Turok 2* (botones C para el movimiento, stick analógico para la dirección) para reutilizarlas en su juego con gran éxito. Todo esto añadido al placer que significa poder disfrutar de Duke en todo su esplendor, desde todos sus ángulos. Aunque el cambio de visión puede parecer en un principio una combinación poco acertada, rápidamente te das cuenta de que funciona a la perfección. La diferencia entre el control de la N64, tan delicado como la pierna izquierda de Rivaldo, y el movimiento torpe y pesado de la PlayStation nunca había sido tan obvio.

El juego en sí, aun siendo no más que un simple shooter, es rico en imaginación, entusiasmo y exuberancia, todo sazonado con referencias irónicas a Titanic, Monica Lewinski, las Spice Girls, los Simpsons y, sí, *Turok* y *Goldeneye*. El primer nivel recuerda muchísimo al *Duke Nukem 3D* para PC, pero no por eso deja de



■ Ni en tus mejores sueños creerías posible utilizar los coche de policía para practicar tu puntería.





■ (Arriba) Duke arrinconado. Paso a la visión objetiva. (Izquierda) Dispárale. A la cabeza. Es la única manera de asegurarse.

estar bien resuelto y de contar con un impresionante paisaje de ciudad interactivo (coches en movimiento, edificios que explorar y tejados sobre los que hacer el gamberro). Gracias a la posibilidad de viajar en el tiempo que el juego te ofrece puedes ir adelante y atrás de una forma tremendamente creativa, montando la historia como mejor te plazca. Te puedes mover desde el Londres victoriano æperfectamente acabado, con Duke vestido de épocaæ hasta el salvaje oeste, donde encontrarás la estatua de la libertad en una escena que parece sacada de *El Planeta de los Simios*.



Y, sobre todo, no te preocupes: armas hay las que quieras. Aparte de los ya recurrentes pistola, metralleta o lanzacohetes puedes probar con el lanzagranadas o el bazuka en combinación con armas alienígenas y clásicos revólveres. La mejor de todas es, sin duda, el rifle de francotirador: haz zoom sobre la cabeza de un extraterrestre y conseguirás una visión subjetiva sobre su cráneo y asientos preferentes para ver como éste se convierte en un amasijo de sangre y explota como un melón maduro. ¿Gratuito? Absolutamente. ¿Satisfactorio? Totalmente.

Atrévete con los gráficos expandidos y goza de un deathmatch en el que pueden participar hasta cuatro jugadores. Descubrirás que *Zero Hour* es un juego tremendamente completo y terriblemente entretenido. No hay ni un punto oscuro y, aunque algunas escenas pueden parecer algo estáticas, esto tiene poca importancia cuando los gráficos son tan agudos y brillantes.

Convoca a tus colegas y embárcalos en una partida multijugador y será entonces cuando perderá su tufillo a juego de diseño. Con cuatro jugadores en pantalla los gráficos se hacen más espesos que un jarabe, pero no importa, pues el volumen de diversión bestia es enorme en este modo que, comparado con *GoldenEye*, es más inmediato aunque, eso sí, infinitamente inferior en opciones.



De cualquier modo, considerando las carencias del deathmatch, en el análisis final nos encontramos con un juego simplemente genial. La asignación de misiones hace que te muevas con más interés por una serie de perfectamente acabados escenarios en la que nunca sabes lo que te puedes encontrar. Dejando de lado que algunos de tus enemigos tienen el pésimo hábito de insistir en teletransportarse hasta delante de tus narices y que este juego adolece de la inteligencia y calidad de animación de *GoldenEye* o *Turok*, lo cierto es que se hace bastante difícil de criticar.

Duke Nukem: Zero Hour es un éxito. Rebosa violencia gratuita, desperdicio de munición, acción espeluznante y efervescente imaginación. Es un triunfo sin paliativos para GT y todavía más para Eurocom, un productor que tiene un catálogo impresionante para N64, y —lo más importante de todo— una comprensión matemática de lo que hace a un juego adictivo, interesante y divertido. ¿A qué esperas? Ven si tienes lo que hay que tener. ★★★★

O si no...

GoldenEye
Rare ★★★★★
El mejor shoot'em up de visión en primera persona. Y lo protagoniza James Bond. Eterno.

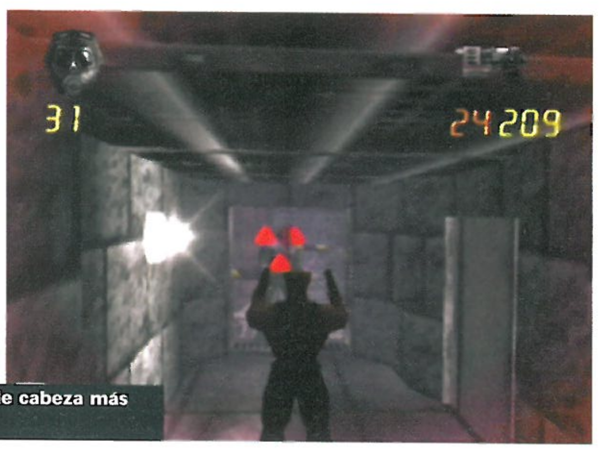
Turok 2
Acclaim ★★★★★
Hiperviolento matadinosaurios con una calidad de gráficos increíble. Sabroso.

Cara y Cruz

Cara
- Excelentes y creativos niveles
- Mucho que hacer
- Espléndido arsenal

Cruz
- Poco original
- Animación mejorable
- Floja IA





■ Geri, qué corte de cabeza más bonito.





■ (Arriba) La Estatua de la Libertad en peligro, como debe ser. (Abajo) Rescatar a mujeres desnudas es un duro trabajo. (Izquierda) Pelea en los pasillos, cómo no.







■ Al principio del juego verás la carátula de la serie inglesa y podrás escuchar su sintonía.

VIDA EN EL PARQUE

INCLÍNATE ANTE LOS DESCEREBRADOS REYES DEL INSULTO





■ Mientras paseas, el radar (esquina inferior izquierda de la pantalla) muestra la posición de tus amigos y enemigos.

South Park

■ Editor: **Acclaim Entertainment**
■ Desarrollador: **Iguana** ■ Precio: **10.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4**
■ Extras: **Rumble Pak, Memory Pak, Expansion Pak**

El lanzamiento por parte de Iguana de un videojuego basado en la serie de televisión británica South Park no podía pasar desapercibido. A poco que esté a la altura de su divertidísimo modelo, este juego promete.

No seamos ingenuos, el software de entretenimiento nunca ha sido terreno abonado para lo políticamente correcto. Juegos deslenguados y blasfemos hemos tenido siempre, sin ir más lejos el mítico Pong, en el que los tacos se convertían en una forma estupenda de descargar adrenalina.

Pero es que lo de *South Park* es casi abrumador, sus personajes reniegan más que hablan, y reservan sus peores insultos precisamente para ti. Si no le bajas el volumen antes de empezar a jugar vas a ganarte el odio incondicional de tus vecinos. Aunque eso no impedirá que te rías hasta las lágrimas cuando veas la cabeza de Kenny rodando por el esófago de una Iguana y a Stan volcando sobre el animal tragón un auténtico cubo de basura verbal.

Si aún no sabes por qué es tan divertido escuchar a estos renacuajos mal hablados, mejor lee algo de *South Park* o intenta ver alguno de los capítulos de la serie. Si ni aún así te enganchas, déjalo correr, eres un bloque de hielo, posiblemente nada en este mundo es capaz de conmoverte. Nunca serás un southparteka, y tú te lo pierdes.

Porque cada uno de los personaje tiene su propio repertorio de palabrotas, y las utiliza como armas definitivas con las que reducir a sus enemigos al silencio. Sólo bombardearles con bolas de nieve y escuchar sus elaboradísimos exabruptos es diversión más que suficiente.

La recreación del universo del juego en 3D es muy buena. Se ha utilizado el mismo sistema que en el gran *Turok 2*, permitiendo una perfecta transición entre la 2ª y la 3ª dimensión. Los personajes lucen muy bien en 3D, han conservado todos sus rasgos característicos. También se han mantenido los escenarios típicos, y eso hace que explorar el *South Park* resulte de lo más entretenido.

Pero el juego no es perfecto. Casi nada

Cara y Cruz

Cara
■ Universo 3D genial
■ Escenas de vídeo excelentes y diálogos divertidísimos
■ Final multijugador bastante divertido

Cruz
■ Niveles monótonos y repetitivos
■ Los mejores personajes están sólo en multijugador
■ Anda y dispara, dispara y anda. Poco más

lo es, y este programa en concreto tiene un par de problemas. El principal, que la dinámica de juego es aburrida. Para que te hagas una idea, se parece a *Space Invaders*. Los enemigos son prácticamente idénticos en todos y cada uno de los más de veinte niveles. Aparecen en filas de a uno, esperando a que les dispares. Atacas, avanzas un poco más lejos, y la historia se repite una y otra vez. Hasta que los ojos se te salen de la órbita y el dedo del gatillo se te desprende de la mano. Para terminar el primer nivel necesitas más o menos una hora, durante el transcurso de la cual sólo te enfrentarás a una cría de pavo, la madre pavo y el papá pavo (perfecto para una gran comilona de Navidad con toda la familia).

Al completar un nivel, disfrutas por un momento de escenario y armas nuevos, pero en seguida te invadirá la monotonía. Las armas son una gran decepción. Los desatasca WC y los lanza vacas tienen nombres divertidos pero en realidad son un aburrimiento. La serie de TV es anárquica e irreverente, te obliga a reírte de cosas que en el fondo tienen muy poca gracia, pero el videojuego es otra historia. Y eso nos lleva también al segundo problema de *South Park*.

El universo del juego deja bastante que desear. Merodear por el escenario divierte, pero nadie espera de ti que hagas algo anárquico, rebelde o interesante. ¿Por qué no puedes destrozar las ventanas con bolas de nieve? ¿Por qué no puedes buscar otros personajes del *South Park*? ¿Por qué no puedes blasfemar contra la gente que pasa? ¿Es que no hay espacio para la verdadera diversión en este mundo de cabezones deslenguados?

Se tendría que poder explorar el campo de batalla. Así no importaría tanto lo repetitivo que llega a ser. El universo de *South Park* merecía mucho más. Lo imaginábamos como una ciudad vibrante, llena de vida y de energía, con un montón de sitios a los que ir y toda clase de opciones. Tal como nos lo presentan, más bien parece una ciudad fantasma. Triste forma de echar a perder una oportunidad tan buena.

Pero si el modo para un jugador ha pasado por alto la esencia del *South Park*, afortunadamente el multijugador ha capturado lo esencial. Las armas son aún decepcionantes, pero la perspectiva de juntarte con tres amigos, encarnar a los cuatro protagonistas y dispararse (soltando tacos) es extremadamente seductora. Si los movimientos no fueran tan lentos, este modo podría haber salvado el juego.

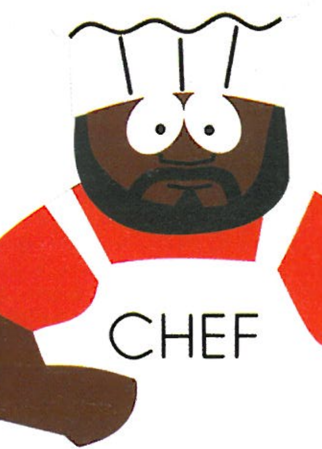
SUENA A SOUTH PARK, TIENE EL ASPECTO DE SOUTH PARK, INCLUSO HUELE A SOUTH PARK, PERO...

Llega la hora de hacer balance, y lo cierto es que nos duele no poder decirte: «Baja a la calle y cómprate de una vez esta joya». El niño rebelde que todos llevamos dentro nos pide dosis inmoderadas de *South Park*, en televisión, en cómic, en vídeo... Como sea. Pero tampoco vamos a conformarnos con cualquier cosa, así que, sintiéndolo mucho, lo dejamos en dos estrellas y haber si se lo curran un poco más la próxima vez. ★★



Turok 2
Acclaim ★★★★★
Una lección magistral de juego para un jugador desarrollada por el mismo equipo.

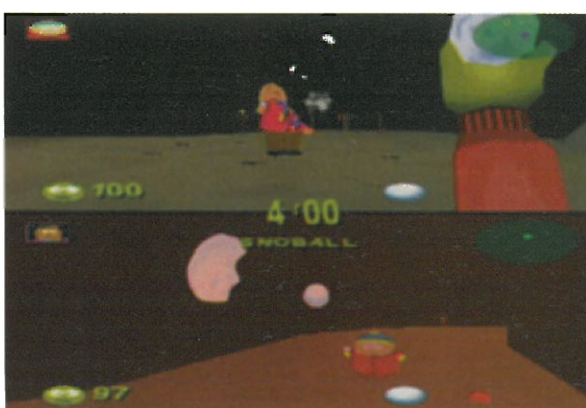
GoldenEye 007
Rare ★★★★★
Palabrotas ninguna (¡por favor, estamos hablando de James Bond!), pero aún así todo un clásico.

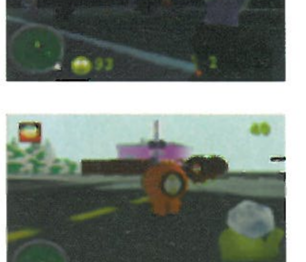










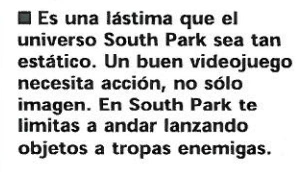












■ Es una lástima que el universo South Park sea tan estático. Un buen videojuego necesita acción, no sólo imagen. En South Park te limitas a andar lanzando objetos a tropas enemigas.

TIBURONADA MORTAL

NADAD, NADAD MALDITOS

ARCADE

Ocean Hunter

■ Fabricante: **Sega** ■ Desarrollador: **Sega Am1** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2**

Veinticuatro años después de que el influyente Jaws estuviese a punto de dejar vacía la playa de Benidorm, Sega ha decidido que todavía no es del todo seguro volver al agua. Gracias, chicos.

Ocean Hunter es muy similar al shoot'em up estrella del año pasado, House of the Dead. Pero esta vez, en lugar de pistolas ligeras, vas armado con un cazaballenas gigante, montado en la cabina. Y además estás bajo el agua.

Así que, ya te puedes ir poniendo tu traje de neopreno virtual, y zambullirte en uno de los siete niveles, uno para cada uno de los siete mares. Tu tarea es simple: dispara a todo lo que se mueva — medusas, barracudas, ya sabes— hasta que llegues al enemigo estrella del final del nivel, un tiburón blanco enorme o un calamar gigante. Estos enfrentamientos con grandes enemigos son bastante mejores que el resto de los niveles, porque, la verdad, no hace falta ser nada del otro jueves para dar buena cuenta de una medusa en un uno contra uno. Aunque están desarrollados en un elegante tablero Step 2.1 de Model 3, los gráficos de *Ocean Hunter* no sacan partido a todo el potencial del hardware. El argumento tampoco es muy brillante que digamos. Es más, comparado con *House of the Dead* —en el que te abrías paso por una mansión atestada de zombies— *Ocean Hunter* parece mucho más pedestre. Tal vez sea porque hacer estallar zombis es algo emocionante de por sí (tal como ha demostrado *Resident Evil*), mientras que disparar a un grupo de desventurados bacalaos siempre tiene mucho menos glamour. No preguntes por qué, simplemente es así.

Está claro que *Ocean Hunter* no es ningún *Time Crisis 2*, pero nunca se sabe: puede que tenga algún éxito entre los seguidores de los arcades playeros. O entre japoneses y noruegos. ★★★





■ **Ocean Hunter: En esta revista nos preocupan las cuestiones morales, y no creemos que sea ético vagar por el océano vacilándole a todo bicho viviente.**

GUANTES FUERA

DIVERSIÓN PARA NOSTÁLGICOS, AHORA EN 3D

ARCADE

Gauntlet Legends

■ Editor: **Atari** ■ Desarrollador: **Team Gauntlet** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4**

¿Te acuerdas de Gauntlet? Sí, hombre, aquel juego en el que te ibas moviendo hacia arriba en una especie de túnel atiborrado de monstruos. Ya está de vuelta, con la cara lavada, recién peinado... y en 3D.

La noticia de un nuevo lanzamiento de Atari todavía consigue mantener en vilo a los incondicionales de las recreativas. La compañía atravesó momentos difíciles hace unos años, pero su renacimiento nos ha proporcionado juegos como Primal Rage, el arrasador Area 51 y el subestimado San Francisco Rush. Y, de todas formas, son los chicos que en su momento idearon Asteroids y BattleZone, así que, démosles un voto de confianza, ¿no?

Bien, apuntándose sin ningún pudor a la ola de *revivals* en que está sumergida la cultura popular de finales de los 90 (y si no nos crees, échale un ojo a los éxitos cosechados por las últimas versiones de clásicos para PSX), la compañía ha echado mano de uno de los títulos estelares de su viejo catálogo

Gauntlet Legends toma el concepto original (explorar toda una variedad de mazmorras mortíferas disfrazado de mago, guerrero, walquiria o arquero, saquear y hacer que se arrepienta de haber nacido cualquiera que se atreva a respirar) y se centra en él. El cambio más obvio es la sustitución de los viejos *sprites* en 2-D por personajes poligonales en 3-D, pero el énfasis todavía está puesto en aglomeraciones de enemigos diminutos en lugar de en dos o tres de los grandes. Pero no te equivoques, por pequeños que sean, esos tipos van por ti, así que mejor no te sientes a jugar a cartas con ellos.

Tu objetivo en *Gauntlet Legends* es recoger 12 runas en las cuatro primeras etapas (hay 35 niveles en total). Si lo consigues, se te concede la entrada al nivel final, en el que las cosas se animan y *Gauntlet* da por fin lo mejor de sí mismo, esas gloriosas escenas en las que tres o cuatro supuestos amigos se despellejan mútuamente mientras discuten quién le ha robado a quién la penúltima porción de vida. Es un juego frenético en el que todo el mundo se divierte.

Ahí va nuestro veredicto: jugar a *Gauntlet* no puede ser nunca una pérdida de tiempo. Y por el mismo precio te vamos a dar también un consejo de amigo: no escojas a los personajes verdes. ¿Por qué? Pues sencillamente porque no siempre es fácil distinguirlos de los monstruos, y si entre tus colegas hay alguno que no es que sea un lumbreras, seguro que te está dando para el pelo antes de que puedas preguntarle de qué va. ★★★★





■ **Otro viaje por el túnel de los recuerdos, aunque esta vez vale la pena.**







La pantalla que ves a través de la mira telescópica te permite disparar con puntería.

SILENCIOSO PERO VIOLENTO

EL MUNDO VISTO DESDE UNA PISTOLA

ARCADE

Silent Scope

■ Editor: **Konami** ■ Desarrollador: **Konami**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1**

De vez en cuando aparece un juego que no rompe los moldes establecidos, sino que los aniquila. Silent Scope es uno de ésos.

No hay espacio para las medias tintas este mes. Silent Scope, la última novedad de Konami, es tan brutal que te quedarás enganchado durante horas cuando encuentres esta máquina en algún bar. La trama es bastante típica: unos terroristas secuestran la hija del presidente y ocupan edificios. Tu misión es pasártelo bien cargándote a los terroristas y rescatando lo que tengas que rescatar.

Lo que hace que este juego entre en una categoría propia es la pistola en sí. A primera vista verás el arma y una pantalla plana de gran calidad con pequeños puntitos (tus objetivos) que van apareciendo y desapareciendo en un paisaje extenso. Bonito, dirás, pero poco elaborado.

Pero te habrás equivocado completamente, porque con la mira telescópica de la escopeta tienes lo que vendría a ser otra pantalla. Lo que hace es aumentar la sección de pantalla donde tengas puesto el punto de mira, como si estuvieras utilizando un arma láser auténtica. Además, verás flechas que te indican donde se encuentra el próximo terrorista.

La IA es también impresionante y deja atrás al resto de juegos de pistolas. Si fallas un objetivo terrorista, se esconderá y volverá a aparecer más adelante en el juego o sacará la cabeza para ver quién le está disparando (evidentemente, se dan puntos extras por los disparos a la cabeza).

La munición es limitada y el tiempo restringido. Y para complicar las cosas aún más, en algunos de los niveles tendrás que disparar desde un helicóptero o mediante una mira telescópica nocturna (o guiándote por los cigarros encendidos de los terroristas). También tienes varios modos a tu disposición, entre los que se cuentan el de entrenamiento, el narrativo y el ataque sincronizado. De verdad, hallarás todo lo que necesites.

Silent Scope es una experiencia realista y alucinante. Y aquí es donde radica el problema: después de ciertos acontecimientos, la prensa empieza a ponerse en contra de juegos como *House of the Dead*, alegando motivaciones morales. Francia ha quitado algunos juegos de las estanterías, en Estados Unidos se está presionando para que se cree una legislación antiviolencia en el mundo de los videojuegos, y en España se está estudiando el «problema».

¿Qué sucederá en un juego donde matas con un arma como ésta? Está por ver. *Silent Scope* llevará problemas, pero sólo en aquellos lugares donde se atrevan a tenerlo. ★★★★★



Te sentirás como el asesino de Kennedy mismo.

Cara y Cruz

Cara
■ La pistola en sí
■ Tensión de película
■ IA impresionante

Cruz
■ Sin duda alguna despertará la ira de la prensa







Si te gustaron las secciones de disparos de Metal Gear, entonces Silent Scope te hará temblar de la tensión.





■ Aquí no hay pantalla partida de ésas; cada jugador dispone de su propia pantalla y sigue la acción en primera persona. El resultado es el juego que más se ha acercado a una simulación real de lucha. Pero sin dolor.



LUCHA CALLEJERA

POR SUERTE, TUS COLEGAS ESTÁN CONTIGO

ARCADE

SpikeOut

■ Fabricante: **Sega** ■ Desarrollador: **Sega Am2**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4**

Esta creación de Sega para recreativas ofrece toda la diversión de la lucha entre bandas. Con tus amigos.

Hay que reconocer que la división de máquinas recreativas AM2 de Sega es la mejor. Con unos antecedentes que incluyen Hang-On, OutRun, Daytona USA, Scud Race y las series Virtua Fighter, nadie —ni siquiera Namco— llega a hacerle sombra. AM2 de Sega es realmente una pasada.

También hay que reconocer el poder de la tecnología gráfica en arcade del Model 3 de Sega. Y no se puede negar el atractivo de la violencia extrema y multijugador de la lucha libre. Combina estos tres ingredientes vitales y tendrás todo un ganador. Y eso es exactamente *SpikeOut*. Básicamente, consiste en un *beat 'em up* 3-D en tercera persona (más o menos como en *Tomb Raider*). Si tienes la sensación de que se parece a *Virtua Fighter*, es porque se ha utilizado algo del código de animación de *VF3* para los movimientos de lucha básicos de *SpikeOut*. El escenario en 3-D del juego también toma mucho del estilo de *Virtua Fighter* y lo convierte en algo mucho más urbano y con muchos más escenarios interactivos.

Después de elegir a uno de cuatro personajes, tienes que entrar en este mundo con la idea de dar un buen puntapié a algún pomposo trasero. Avanzas por unos grandes almacenes (las luchas en las escaleras mecánicas son un juego por sí solas) y entras en la ciudad. Bandas de matones y gorilas te rodean desde todas direcciones. Al final de cada sección un jefe de lo más duro y un surtido de amigotes suyos intentarán hacerte todo tipo de atrocidades. Es un mundo de sufrimiento.

Excepto que no estás solo. Y ésta es una de las opciones del juego que no te puedes perder: saber que tienes tres aliados escoltándote (los jugadores dos, tres y cuatro) es fantástico. Podéis luchar como un equipo. Podéis hacer combinaciones para lograr combos especiales. Puedes encontrarte acorralado en una esquina, con siete matones acechándote y convencido de que el final de tus días ha llegado, cuando, de repente, unos cuantos puñetazos bien colocados de uno de tus compañeros dispersan a todos tus asaltantes. Se parece al final de *Star Wars*, cuando Han se lanza al ataque y salva a Luke.

SpikeOut es genial. Nos encanta. Pruébalo tan pronto como puedas. ★★★★★

Hablando de lucha

SpikeOut es la creación de Toshihiro Nagoshi, de Sega, más conocido por las series Daytona USA para máquinas recreativas. Esto es lo que dijo cuando le preguntamos sobre el desarrollo de su título más ambicioso hasta el momento:

¿Cuál resultó ser la parte más complicada en la creación de SpikeOut?

El modo multijugador fue muy difícil de implementar, y también fue difícil ocuparse de los enemigos múltiples. Por mi experiencia previa en los juegos de conducción, estoy familiarizado con el modo multijugador, pero la codificación de personajes es más compleja que la de coches. ¡Y los coches no tienen movimientos especiales! *SpikeOut* es realmente original.

¿Por qué crees que un juego como éste ha tardado tanto tiempo en aparecer?

Es un problema de tecnología, pero también de tiempo. Aparte de Sega, en el mundo hay pocas compañías que puedan hacer un juego como éste.

¿Cómo describirías, por tanto, la diferencia entre SpikeOut y los juegos de lucha convencionales?

SpikeOut no es realmente un *beat 'em up* en el sentido tradicional. Algunos títulos recientes presentan unos periodos de juego muy cortos, con asaltos que apenas duran 20 ó 30 segundos. *SpikeOut* representa un giro en su género. A un jugador experto le costará unos 45 minutos completarlo. Se basa en la cooperación. No luchas contra la persona sentada a tu lado, sino que te alías con ella contra la CPU.

¿Así que crees que una conversión de SpikeOut podrá aparecer alguna vez para la Dreamcast?

Yo no lo descartaría.

RA-TA-TA-TA-TA

ESTO VA A MÁS

ARCADE

LA Machineguns

■ Fabricante: **Sega** ■ Desarrollador: **AM3**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2**

¿Enemigos poligonales? ¿Una ametralladora de retroceso con la que masacrarlos sin piedad? Suena terapéutico. Ahora ya sabes a qué dedicar la próxima media hora de tu vida.

Si lo que necesitas es una buena cura de reposo con la 9mm, Sega es la respuesta a tus plegarias. LA Machineguns transcurre en el año 2025. Un grupo de terroristas androides que se hacen llamar «Los ROM» («Rage of Machines», algo así como «la ira de las máquinas») lanzan un ataque contra la costa oeste americana. ¿Qué pintas tú en todo esto? Pues sí, lo adivinaste: tienes que acabar con esos indeseables.

Estás ante un pariente directo de *Gunblade*, que a su vez, recogía el testigo de la serie *Virtua Cop* de Sega. Este juego será uno de los últimos que utilizarán el viejo hardware Model 3 2.1 de Sega, mientras la nueva tarjeta Naomi, compatible con Dreamcast, termina de tomar carrerrilla.

Y vaya si se nota. Los gráficos, aunque impresionantes, no llegan al nivelazo de *House of the Dead 2* (comentado en nuestro primer número). En cambio, por lo que respecta al juego en sí, *LA Machineguns* se encuentra entre los mejores de su género.

Tienes cinco niveles y puedes acceder al juego desde cualquiera de ellos, salvo el último. Las misiones recorren toda la costa oeste de Estados Unidos, desde Los Angeles hasta Alcatraz con parada y fonda en Las Vegas y el Yosemite International Park. La reproducción de estos escenarios ha tenido en cuenta hasta el más mínimo detalle. Impresionante.

El juego utiliza una IA bastante mejorada para asegurar que los malos siempre tengan un as en la manga y puedan sorprenderte cuando menos te lo esperes. No importa cuántas veces juegues, seguirán sorprendiéndote. Para complicar el tema un poquito más, verás que es difícil alcanzar a tus objetivos, aunque dispones de munición sin límite, con lo que la cosa no pinta tan mal. Y lo que es más importante, si fallas un disparo, el proyectil rebota y destroza paredes o hace explotar coches. Sólo una pega: ¿ por qué insiste Sega en seguir utilizando ese deficiente sistema para seleccionar objetivos, señalándolos con una cruz de color rojo? Si no eres capaz de ver al tipo que te está apuntando con su arma, entonces mereces que te peguen un tiro, por julai.

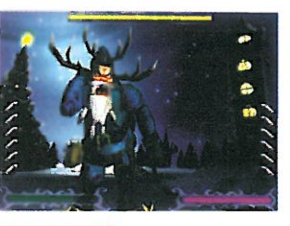
No es muy original, pero contrariamente a *House of the Dead 2*, *LA Machineguns* supone un claro avance con respecto a versiones anteriores de la misma idea. Y para los que se les da bien esto de los tiros, existe la opción individual, con las dos ametralladoras a tu disposición. Si la eliges, tu cuerpo se contorsionará hasta límites insospechados mientras juegues y, ¿quién sabe?, tal vez te ganes el respeto y la admiración de cuantos te contemplen. ★★★







■ **Imagínate Virtua Cop combinado con una de aquellas ensaladas de tiros estilo Stallone o Van Damme. ¿Lo tienes? Pues eso es LA Machineguns.**



ARCADE

CarnEvil

■ Fabricante: **Midway**
■ Desarrollador: **Midway**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2**

Puede que tus recuerdos de los parques de atracciones giren en torno a manzanas caramelizadas y tu cara llena de algodón de azúcar, pero a Midway le sugieren algo muy diferente...

■ Veamos, ¿cuándo fue la última vez que fuiste a un carnaval armado con una automática de 0,45 y una escopeta? Bastante, ¿verdad? Pues ya puedes sacudirte las telarañas, porque en este siniestro juego de Midway el parque de atracciones se convierte en una pesadilla donde tienes que abrirte camino a tiro limpio.

Sí, el tema puede ser un poco horripilante, pero ¿qué tal desarrolla el juego el concepto original? Para ser francos, eso depende de dónde juegas. El reproche más serio que hemos oído a propósito de *CarnEvil* tiene mucho que ver con la jugabilidad, pues señala la escasa fiabilidad de las armas. En algunas ocasiones vaciarás un cartucho con una puntería increíble, mientras que en otros te parecerá estar disparando con una pistola de agua a un coco a 30 metros de altura.

En el caso de que encuentres una cabina en perfectas condiciones, *CarnEvil* te depara una cuantas partidas trepidantes. La ambientación es excelente y los gráficos son buenos (si bien no a la altura del estándar de Sega).

También hay algunos rivales originales, y aunque no podían faltar las hordas de engendros habituales (zombis, esqueletos y demás), te toparás igualmente con malabaristas de doble cuerpo, mimos callejeros y bebés gigantes (sí, disparar contra bebés, por grandes e inquietantes que puedan parecer, es bastante perturbador).

El problema de *CarnEvil* son los jefes. Aburridos, repetitivos y tediosos, se vuelven demasiado predecibles, difíciles de abatir y combatirlos consume demasiado dinero.

El resto de la acción de lucha en *CarnEvil* compensa esto un poco, pero lo triste es que Midway realmente ha desperdiciado una oportunidad: la atmósfera es buena, pero el pobre acabado de los jefes y la baja calidad de la pistola hará que nunca llegue a figurar en la lista de tus favoritos de todos los tiempos.

Insistimos, si cargarte a un mimo callejero con una escopeta está entre tus fantasías —cuida esa psicopatía, querido—, este juego te proporcionará horas de perversa diversión. ★★★

SIENTE LA FUERZA

Y APLASTA A LORD VADER



■ Una vez más, la rebelión deposita sus esperanzas en ti.

ARCADE

Star Wars Trilogy Arcade

- Fabricante: **Sega**
- Desarrollador: **Sega Am 12**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

Ya se sabe que las cosas que vienen de galaxias muy, muy lejanas se toman su tiempo en llegar. Pero basta con verlas aparecer a la altura de la capa de ozono para darnos cuenta de que valió la pena esperar.

Casi nadie se acuerda de cómo era el mundo antes de Star Wars. La película de Lucas hizo tanto por cambiar el mundo en que vivimos que casi todas las nuevas generaciones pueden considerarse, hasta cierto punto, hijas y nietas de la Fuerza. Parte de culpa la ha tenido el espectacular despliegue de merchandising basado en la película, millares de objetos de consumo que incluyen, por ejemplo, uno de los videojuegos más recordados de la historia: Star Wars, de Atari, un simulador basado en vectores que recreaba el ataque a la Estrella de la Muerte. Fue un clásico instantáneo. Los ensordecedores cazas TIE, la voz de Obi-Wan Kenobi diciéndote "la Fuerza siempre te acompañará" en el momento en que morías... Inolvidable. Lo mejor de todo es que la Fuerza era una especie de comodín que, utilizado con sabiduría, permitía superar situaciones de lo más críticas.

Era genial, pero Sega no podía limitarse a vivir de rentas. Los locos de las arcades merecíamos una secuela de Star Wars. Hace unos años lo intentaron y el juego fue un pequeño fracaso, pero ahora se han puesto en serio. Star Wars Trilogy Arcade tiene tres niveles: el ataque de la Estrella de la Muerte, la batalla contra los Walkers on Hoth y la carrera a través de los bosques de Endor en esas motos tan alucinantes.

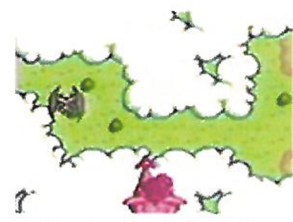
Los niveles están adaptados a la cantidad de munición de que dispones. Los vehículos circulan sobre raíles, detalle del que no te das ni cuenta a medida que cruzas la pantalla intentando destruir tus objetivos. Entre los controles dispones de un innovador botón de ayuda que puedes activar en determinados puntos del juego. En fin, una forma cómoda y elegante de salvar el pellejo cuando las cosas se ponen demasiado feas.

Hacia el final del juego, intercaladas entre los últimos niveles, hay un par de secuencias de lucha que enfrentan a Luke Skywalker (espada de luz en ristre) con Boba Fet primero y el mismísimo Darth Vader después. Si consigues llegar hasta este punto, podrás permitirte el lujazo de enfrentarte a la segunda Estrella de la Muerte en las inmediaciones de Endor. No esperes conseguirlo a la primera, tal vez te dejes una pasta, pero créenos: vale la pena.

Este juego es una gozada. Si no consigue que tus colegas y tú os enganchéis de él hasta el punto de necesitar respiración asistida, ningún otro lo hará. ★★★★

¿EL ESLABÓN PERDIDO?

PARA CUANDO HAYAS TERMINADO ZELDA DX...



■ ¿Has terminado Zelda? Éste es el siguiente.

GAME BOY COLOR

Quest For Camelot

■ Editor: **Titus** ■ Desarrollador: **Titus**
■ Precio: **5.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1**

Un RPG de fantasía heroica que debe mucho a la épica de Hyrule. No es lo mejor, pero puede pasar...

Cara y Cruz

Cara
- Empleo correcto del color
- La trama absorbe al jugador
- Buen desarrollo de las luchas

Cruz
- Diálogos afectados
- Vagabundeo incesante
- No es lo mismo que Zelda

Aunque nuestras investigaciones demuestran que alrededor de un 99% de los propietarios de Game Boy aún están jugando a Zelda: Link's Awakening, el mercado está listo para recibir a los émulos de este juego. Quest For Camelot no puede compararse con su ilustre predecesor, pero de todos modos destaca entre los plataformas 2D lanzados para la GBC.

Este juego, basado en la película de dibujos animados del mismo título, tiene un formato de vista en picado muy similar al de *Zelda*, pero no logra ponerse a su altura en ningún sentido. Juegas con Kayleigh, una aventurera que merodea por un mundo de carácter artúrico. Un herrero te entrega una espada, a condición de que le encuentres las gallinas, y un Maestro Espadachín te instruye en su manejo. Merlín aparece de improviso para darte pistas, y las abigarradas pantallas están pobladas de caballeros negros contra los que tendrás que luchar.



■ ¿Estás atrapado en el castillo del malvado Ruber? Pídele ayuda a Merlín.

En conjunto, *Quest For Camelot* logra implicar de manera sorprendente al jugador. Sí, tienes que deambular hasta el aburrimiento, pero, una vez se han creado las expectativas, la tentación de seguir jugando hasta el final es muy fuerte.

Quest For Camelot siempre quedará en un embarazoso segundo lugar frente a *Zelda* en Game Boy. Pero, si de verdad has logrado llegar al final del poema épico portátil de Nintendo (¿de verdad lo has logrado?), éste es tu siguiente reto. ★★★

O si no...

Zelda: Link's Awakening DX
Nintendo ★★★★★
La obra épica de Miyamoto, en versión portátil. También magnífica en blanco y negro.

Power Quest
Infogrames ★★★
Extravagante beat 'em up con matices de RPG y robots de control remoto. Mucho ruido y pocas nueces.



MACINTOSH

Tomb Raider II

- **Importación**
- Desarrollador: **Westlake**
- Precio: **9.900 pesetas aprox.**
- Disponible: **Sí**
- Requisitos: **PowerMac 800 MHz, 20 MB RAM, CD-Rom x 4**
- Se recomienda: **Tarjeta aceleradora 3Dfx o QuickDraw 3D RAVE**

Lara Croft ha debutado en el Mac (ahora mismo se está trabajando en la primera entrega, y la tercera puede que llegue más adelante). Pero, ¿basta la aventurera combinación de unos enormes senos turgentes y un trasero prieto para captar la atención de los jugadores de Macintosh, que se suponen mucho más cerebrales?

■ La industria de los juegos ha colaborado con un montón de mitos a la historia de los grandes eventos del siglo XX: Mario, Sonic y, por supuesto, Lara Croft, la despampanante arqueóloga del top ajustado y un par de pistolas en las caderas. Hoy día está por todas partes, incluso en el Mac, aunque mientras todo el mundo juega a Tomb Raider III, nosotros tenemos que conformarnos con la versión del año pasado. Pero tranquilos, que los Macadictos ya estamos acostumbrados a estas cosas.

Como todo el mundo sabe, *Tomb Raider II* es un una aventura de puzzles y disparos en 3-D. Encarnas a la grácil y núbil Lara en una misión que consiste en recuperar un artefacto chino antiquísimo. Tras un corto período de entrenamiento en técnicas de asalto en la mansión campestre de Lara (lugar en el que un mayordomo con bandeja de té incluida te persigue a todas partes hasta niveles incordiantes), debes partir hacia la Gran Muralla China en busca de pistas para dar con el paradero de los McGuffin. A partir de ahí se sucede toda una serie de escenarios exóticos, desde Venecia al Círculo Polar Ártico, todos ellos repletos de malos y armas nuevas con las que eliminarlos.

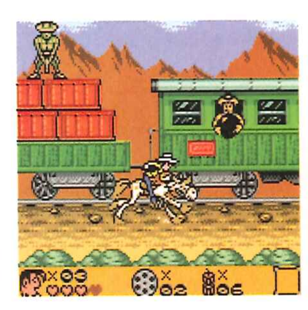
¡Qué duda cabe que es divertido! Hay fosos de pinchos, rocas gigantes, cuchillas afiladas y lanzallamas que te acosan, muros cubiertos de hiedra a los que debes trepar y profundas cuevas sumergidas que debes atravesar a nado. Los puzzles son todo un desafío a tu ingenio, los gráficos son geniales y todo funcionará a la perfección en un Mac estándar, aunque no gozarás de su mejor aspecto a menos que dispongas de una tarjeta 3Dfx o QuickDraw 3D RAVE. El único fallo está en el sistema de control, que tan sólo utiliza el teclado y no destaca precisamente por su precisión. Pero cuando Lara caiga por cuarta vez de la misma cornisa, ya habrás aprendido a guardar la partida cada vez entre salto y salto... ★★★★

GAME BOY COLOR

POLICROMÍA

«¡ESO LO SERÁ TU MADRE!»

La hornada del mes pasado de lanzamientos para la Game Boy Color estaba muy bien para la tecnología de la máquina, con algunos títulos de primera fila. Esta vez también entran en liza algunos pesos pluma.



Lucky Luke

- Editor: **Infogrames**
- Desarrollador: **Kemco**
- Jugadores: **1**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Extras: **Compatible con B&W**

Sí quiere grandes emociones y diversión a raudales, ven al salvaje oeste.

■ El legendario Luke cabalga de nuevo, y ya ha atado a Holly Hunter a la puerta de vuestra tienda habitual. Justo es decir que la nueva entrega está, como mínimo, a la altura del carisma del personaje. Luke luce de un modo deslumbrante en la GBC. Además, la cantidad de prestaciones que ofrece la pequeña portátil de Nintendo nunca dejará de sorprenderos, y este pequeño cartucho representa todo aquello que un jugador puede esperar: Gráficos de alta definición que evolucionan con suavidad, personajes que se mueven con la máxima naturalidad y no con la rigidez habitual en este soporte, situaciones y objetivos imaginativos y trabajados, variedad de movimientos y precisión de manejo. Luke corre, salta, se cuelga de una repisa, se agacha para disparar o esquivar, trepa por una cuerda o utiliza elementos del decorado para aumentar sus capacidades. Y hace todo esto sin perder la compostura, como quien levita plácidamente por el *scrolling* del salvaje Oeste. Es cierto, todas estas cosas las hacen también otros personajes de GBC, pero Luke tiene gracia y salero y una credibilidad como personaje que no está a la altura de cualquiera. Aunque se trata de un plataformas, incorpora incluso algún nivel al más puro estilo *shoot 'em up* para que puedas medir tu puntería. En fin, que con el vaquero solitario la diversión está asegurada. ★★★★

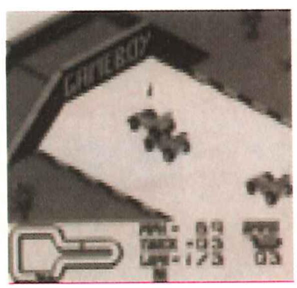


V-Rally

- Editor: **Infogrames**
- Desarrollador: **Morning Star Multimedia**
- Precio: **5.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Extras: **Compatible con Game Boy**

Más blanco (digo rápido), no se puede.

■ Si te apasiona la velocidad pero no te dejan colarte, consola en mano, en el coche de Colin McRae, éste juego va hacerte muy, pero que muy feliz. Si encajas en el perfil de «loco del volante», seguro que ya completaste *V-Rally* en su versión GBP. ¿Sí? Pues aquí tienes más... ¿de lo mismo? No exactamente: Más velocidad, mucha más definición, cuatro coches que lucen mejor que nunca y en los que hasta podrás distinguir las marcas de los patrocinadores, más circuitos y mayor duración (la versión anterior se nos hacía algo corta). Evidentemente, lo que ya antes era insuperable sigue siéndolo ahora, el trazado de los circuitos es divertidísimo, con esos cambios de rasante seguidos de una curva criminal y el coche rival taponándote el único hueco de la calzada. Los coches siguen teniendo un comportamiento distinto entre ellos lo que te permite completar los circuitos de distinto modo según cuál sea el vehículo escogido. Fuera de la carretera, el detalle sigue estando cuidado al máximo. No podía faltar el coliseo de Roma (por cierto, en Roma debe haber por lo menos doce, pues aparece cada tres curvas) y las ovejas neozelandesas siguen pastando justo en el arcén, bien colocaditas para que las puedas embestir con tu coche. *V-Rally* no sólo es el mejor juego de coches para la pequeña consola de Nintendo, por jugabilidad y detalle se trata de una de las joyas que no deben faltar en tu colección. ★★★★



Super R.C. Pro-Am

- Desarrollador: **Rare**
- Editor: **Nintendo**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **3.990 pesetas**
- Jugadores: **1-4 (con cable de enlace y adaptador para cuatro jugadores)**

El juego de carreras de bolsillo en blanco y negro de calidad de Rare en la gama de Clásicos de Nintendo.

■ Como todo el mundo sabe, Rare no se convirtió en la mejor aliada de Nintendo de la noche a la mañana. Siglos antes de que esta empresa lanzara las delicias de *GoldenEye* en el desprevenido mundo de la N64, defendió hasta la muerte las especificaciones de la NES, la primera consola de Nintendo. En esa época, Rare diseñó, entre otras cosas, *R.C. Pro Am*, un juego de carreras impresionante para la época. Esta versión para Game Boy de *Pro-Am* (que aparece en la gama Clásicos para Nintendo a precio reducido) puede parecer muy simplona, pero sigue haciendo gala de esa jugabilidad pura y dura que es habitual en un título de Rare.

Los rapidísimos coches por control remoto y el enfoque isométrico se adaptan a la perfección a la pantalla de la Game Boy, pero sin duda lo mejor es la viciosa IA de los coches que controla el ordenador y un estilo de conducción que invita al derrape continuo. Siempre correrás contra tres rivales, y en cada carrera debes evitar el cuarto puesto si quieres acceder al circuito siguiente, más enrevesado que el anterior.

Además del deseo desesperado por vencer a los tramposos coches del ordenador, lo que te mantendrá pegado a *Pro-Am* es la posibilidad de mejorar tu vehículo. Puedes decidirte por unos neumáticos nuevos, o tal vez por cambiar el motor o las pilas, y además hay coches nuevos a los que acceder como premio a tus victorias. Otro estupendo juego que debes añadir a tu colección de grandes éxitos de Rare. ★★★★



Bugs and Lola Bunny: operation Carrotpatch

- Editor: **Infogrames**
- Desarrollador: **Infogrames**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **4.990 pesetas**
- Jugadores: **1**

Suerte con el conejo de la ídem...

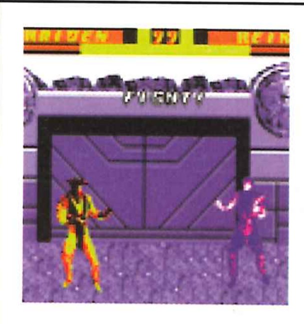
■ ¡Qué ilusión da conectar la maquinita y ver el conocido logo del arcoiris en la pantalla! Pasará mucho tiempo antes de que nos cansemos y decidamos apagar nuestra Game Boy Color, a pesar de que son demasiadas las ocasiones en que nos enfrentamos a juegos de plataformas en 2-D que no ofrecen ninguna novedad.

Para ser justos, *Bugs and Lola* es mejor que la mayoría. No es tan guay como *The Smurfs'*, pero se lo monta a las mil maravillas para destacar entre los lanzamientos para la Color gracias a un montón de sombras y a unos personajes bien animados y unos fondos muy detallados.

El reparto del juego incluye a los más granado de la Warner. Puedes ir cambiando entre Bugs y su casi desconocida novia Lola mientras avanzas por los niveles y el Pato Lucas, Elmer Fudd y Yosemite Sam se dedican a hacer de las suyas. Cada nivel se divide en tres tramos; al final deberás enfrentarte al inevitable jefe, y puedes acceder a partidas extra si recoges los ítems suficientes.

Es sencillo pero entretenido, con una curva de dificultad adecuada que desafía a tu orgullo plataformero, pero que no te deja atascado en un punto durante mucho tiempo. No ofrece nada nuevo, y si pretendías pulírtelo en ese vuelo de 27 horas que tienes pendiente hacia Australia lo llevas claro, ya que lo más seguro es que después de las dos horas reglamentarias de retraso ya lo habrás completado. ★★★

GAME BOY



Mortal Kombat 4

- Desarrollador: **Digital Eclipse**
- Editor: **Midway**
- Disponible: **Enero**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Jugadores: **1**

¡Arranca esa espina dorsal! ¡Decapita a ese desgraciado! ¡Chúpate ese rodillazo en la boca del estómago! ¿Adivinas de qué juego estamos hablando?

Vamos allá otra vez. *Mortal Kombat* se lo ha montado para aparecer de una forma u otra en todos los formatos de videojuegos habidos y por haber; su típica sentencia «Acaba con él» y los excedentes de plasma sanguíneo son conocidos en todo el globo. Se dice que hasta el Dalai Lama tiene una versión. Por lo tanto, no es de extrañar que *Mortal Kombat* vuelva a dar la murga en la Game Boy Color.

Una musiquilla ambiental, un grito maligno que no asustaría ni a Heidi y ya estamos en ese entorno gótico tan familiar. Aunque en la PlayStation y en la N64 aparecían por primera vez luchadores y armas en 3-D, la versión para Game Boy vuelve a la decepcionante y característica animación que más parece un pase de diapositivas de regusto casposo y anticuado y que siempre ha servido para confirmar a la saga de *Street Fighter* como el juego de lucha en 2-D.

Aparte de las muertes, lo único que resulta sorprendente es la cantidad de sangre que se ve en pantalla. Sorprende en parte porque, cuando ves lo que ha costado a los programadores conseguir que dos personajes grandes se muevan con rapidez en pantalla a la vez, cuesta creer que llegaran a la conclusión de que esos mismo luchadores tienen venas y arterias que bombean sangre. En resumen, *MK4* es un imitador pésimo de su primo para PlayStation, a pesar de ser a todo color. ★



Montezuma's Return

- Editor: **Take 2 Interactive**
- Desarrollador: **Tarantula**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **No disponible**
- Jugadores: **1**

El retorno policromado de uno de los «personajes más queridos de los videojuegos». (O eso dicen ellos).

¡Ha vuelto! Ya sabes, Max Montezuma, ese pequeñajo del sombrero. ¿No te suena? A decir verdad, nosotros tampoco estamos muy seguros de su pasado, pero lo cierto es que vuelve, nos guste o no, en uno de los primeros lanzamientos para la Game Boy Color de una compañía asociada.

Sin embargo, no parece muy alentador. Se trata de un pequeño personaje marrón atascado en un juego de plataformas muy precavido, que no se aparta ni por asomo de la tradicional y añeja fórmula de las cornisas y las escaleras. Debes descender por cuerdas, esquivar fuegos e incluso (no te lo pierdas) ¡recoger llaves para abrir puertas!. Despampanante, pues hasta cuando salta suena un «Boeing» característico. No es que sea el no va más de la sofisticación, pero lo que te espera es la muerte si te dejas caer unos cuantos píxeles más allá de lo debido, por lo que tu orgullo plataformero se siente herido y te verás obligado a seguir jugando..., al menos durante un rato. Pero sobre todo, no esperes que en esta aventura a 58 colores ocurra algo que sea la mitad de interesante de lo que pudiste ver en *Super Mario Land* con todas sus tonalidades de grises. ★★



Game & Watch Gallery 2

- Desarrollador: **Nintendo**
- Editor: **Nintendo**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **4.990**
- Jugadores: **1**
- Extras: **Compatible con Game Boy**

Otra historia más que se repite...

Puede que su glamour no sea comparable al de *Astro Wars* de Grandstand, pero en la era previa a los teléfonos móviles (años 80), los chavalines preferían una Game & Watch antes que unas zapatillas deportivas de 15.000 cucas.

Lo malo es que uno se olvida de lo sencillos que eran los juegos. Prueba con *Parachute, Helmet, Chef, Vermin* y *Donkey* y te parecerá imposible que años atrás te pasaras tantas horas jugando con ellos.

A pesar de todo, los de Nintendo han incorporado una serie de factores adicionales que aumentan su valor. Con este título conseguirás versiones mejoradas y a todo color de cada juego, además de diversos factores jugables típicos de Nintendo: estrellas extra, recolección de monedas y tramos secretos.

El respeto demostrado por Nintendo hacia algunos de sus primeros trabajos en el mundo de los videojuegos es bestial. La presentación es una pasada, y cada juego guarda más sorpresas que una tonelada de huevos Kinder. En el sector Gallery podrás disfrutar de la recompensa de trucos y consejos a medida que vayas consiguiendo marcadores récord y se abran nuevos modos. Si consigues las estrellas pertinentes en las versiones clásica y moderna de los juegos podrás acceder a un estudio de grabación en el que Mario, Peach y Toad (quien aunque parezca mentira se sienta a la batería) se dedican a tocar melodías. En resumidas cuentas, queda claro que Nintendo ha cuidado mucho este *remake* de sus viejas glorias; muy recomendables para los fans de la nostalgia y el Festival de Eurovisión. ★★★★



Reservoir Rat

- Editor: **Take 2 Interactive**
- Desarrollador: **Tarantula**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **No disponible**
- Jugadores: **1**

Un plataformas de ratas que apenas si resulta más divertido que pasar el sarampión.

Más acción plataformera sin pretensiones; esta vez el protagonista es un roedor engreído que lo tiene muy negro para colarse en el corazón de los jugadores, al menos a corto plazo. Según reza la publicidad, su punto fuerte es que puedes disparar y saltar, con lo que puedes hacerte una idea de lo mucho que se han escurrido los sesos sus desarrolladores.

El nivel de dificultad de *Reservoir Rat* no es apto para todo ser vivo que supere los siete años de edad, ya que para poder salir de un nivel, debes matar a todos los enemigos y recoger todos los ítems de cada pantalla; algo así seguro que desembocará en un estrés ejecutivo si por fin Nintendo consigue hacer realidad sus planes de vender la Game Boy Color a los agresivos integrantes del mundo de las finanzas. Pero todavía hay algo peor, y que contraviene las Ordenanzas Internacionales sobre Juegos de Plataformas: no puedes saltar sobre las cabezas de los malos ni ejecutar esos pequeños saltitos necesarios a fin de esquivar a las ardillas rojas psicóticas (algo así sólo lo podrás leer en una revista sobre videojuegos). En resumidas cuentas, se trata de un juego de plataformas más que ofrece una jugabilidad que ni por asomo está a la altura de la nueva tecno-sofisticación de que hace gala la Game Boy Color. ★★



Rampage World Tour

- Editor: **Midway**
- Desarrollador: **Digital Eclipse**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Jugadores: **1-2 (con cable de enlace)**

¿Te sientes nostálgico? La última vez que estos enormes monstruos imponían su ley sobre la faz de la tierra, lo que se llevaba era Duran Duran.

¿Mapeado trilineal? Paparruchas. Esta vieja gloria de los videojuegos ya daba caña antes de que se inventaran los polígonos. Y desde su primera aparición, su monstruo de película en 2-D y la trama machaca-urbes apenas sí ha cambiado.

Es encantadoramente sencillo. Metido en el pellejo del primo lejano de King Kong, Godzilla o el Hombre Lobo, debes apisonar una serie de capitales mundiales machacando sus rascacielos y, al mismo tiempo, mantener tus niveles de energía comiéndote a los habitantes y esquivando las balas que te disparan de los helicópteros.

Pero a la idílica nostalgia sigue rápidamente la más tajante decepción. Los gráficos no consiguen captar en ningún momento el humor de dibujos animados del original, pero lo peor de todo es que el movimiento de los monstruos es demasiado abrupto como para resultar atractivo. Aún hay más: se ha reducido al máximo la diversión del modo para dos personas que tan genial resultaba en el original. Gracias al cable de enlace pueden jugar dos personas, pero el modo para una persona (que en realidad es el que utiliza casi todo el mundo) resulta cansino a las primeras de cambio. La Game Boy Color es la plataforma ideal para los juego retro de calidad, pero esta no es la mejor forma de recordar uno de los títulos más descarados de la historia de los videojuegos. ★

¿Eres un fanático de los juegos de ordenador? ¿Estás ansioso por conocer hasta el último secreto de tus juegos favoritos? ¿No te conformas con los consejos de tus colegas?

¡Nº7 ya a la venta!

NEW GAME: X-Wing Alliance • Oddworld: Abe's Exoddus • Sim City 3000 • Heroes of Might & Magic III • Myth II: Soulblighter • Machines

PARA PC Juegos y Jugadores

Edición española de PC GAMER

2 CD-ROM DE REGALO

800 ptas. (4,81 €)

EN EL CD

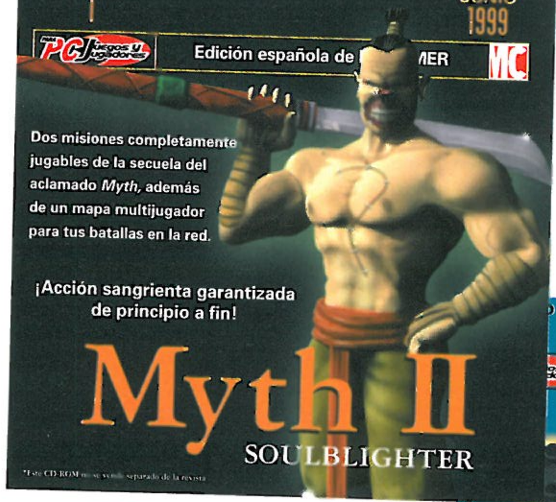
Myth II

ESPECIALES: SHADOWMAN

Descubre cómo será este juego de aventuras en 3-D repleto de acción y... ¡magia vudú!

RAINBOW SIX GOLPEA DE NUEVO

La secuela de Tom Clancy's Rainbow Six tiene todos los ingredientes para convertirse en el juego más apasionante del año. ¡Tenemos un reportaje en exclusiva para que vayas abriendo boca!





¡Estás de suerte!

Corre a buscar el nº7 de JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, versión española de PC GAMER, la revista de juegos más vendida del mundo.

¡Y con dos CD-ROM de regalo!

Todo esto por sólo 800 pesetas (4,81 euros)



¡JUEGOS Y JUGADORES PARA PC!

Cada mes en tu kiosco.

Film del mes



MAYOR DE EDAD

LAS PELIS DE VIDEOJUEGOS SE HACEN ADULTAS



Ni siquiera la ocurrencia de insertarse un biopuerto en el trasero impide que veamos esta película como lo mejor que se ha hecho sobre los videojuegos en los últimos años.

eXistenZ

■ Director: **David Cronenberg**
■ Reparto: **Jennifer Jason Leigh, Jude Law, Ian Holm, Christopher Eccleston**
■ Estreno: **Verano 97**

Nos encontramos en el año veintitantos. La máxima gurú del mundo de los videojuegos acaba de fugarse. Acompañada por un guardia de seguridad enemigo de toda tecnología y por un joypad en forma de pezón, trata de escapar a través de eXistenZ, un mundo virtual que ella misma ha creado.

A la vista del trato condescendiente que Hollywood siempre ha dispensado a los videojuegos, temíamos que la última película americana que ha abordado el tema se limitara a presentar un reparto tipo Scream, con las típicas gorras de béisbol pasadas de moda y escenas bonitas de las que martirizan la inteligencia del espectador. Aceptemos que nuestro coeficiente intelectual tiene bastante en común con el de un zapato. Pero, de todos modos, ¿no podrían darnos algo distinto?

El mismo hecho de que hayamos necesitado a todo un David Cronenberg para poder ver una película inteligente acerca de los videojuegos pone en evidencia la superficialidad con que Hollywood siempre se ha acercado a este fenómeno social. Y no sólo eso: también se demuestra una vez más que Cronenberg es uno de los pocos talentos verdaderos del cine.

Recordaréis a Cronenberg como cabeza pensante (y retorcida) de películas de terror como *Videodrome* y *The Fly*. Aquí, sin embargo, el gran maestro de los géneros poco edificantes manifiesta su sentido del humor en el fetichismo de un cuerpo perforado, y acaba por provocar la difícil carcajada (Jude Law, al recibir su primer biopuerto inserto en la columna vertebral, vía taladro neumático, suelta tres jadeos, dos carcajadas y un grito en rápida sucesión). Por lo que respecta al intrincado argumento, Cronenberg llega a ponerse juguetón: juega con las expectativas del público cada vez que la realidad se estrella contra el artificio, por no mencionar los extremos de complicación que se alcanzan en el momento álgido del filme.

Esta película no va a gustar a todo el mundo. Algunos paladares delicados no pueden con la sal gruesa de Cronenberg. Pero, por una vez, las licencias de este director, que a menudo irritan, se vuelven en su favor. Después de todo, esta película narra la historia de unos personajes de videojuego que sufren de diarrea emocional. A nosotros nos ha gustado, y si este año logras ver alguna otra película que la supere en surrealismo, en su retadora originalidad, nos comeremos nuestro sombrero reptoanfibio transgénico. ★★★★

Un Plan Sencillo

■ Director: **Sam Raimi**
■ Reparto: **Bill Paxton, Billy Bob Thornton, Brent Briscoe**

■ Así como una comedia irlandesa reciente, *Waking Ned*, trata con alegre despreocupación la aventura de dos hombres que casualmente descubren un alijo multimillonario, *Un Plan Sencillo* parte de un argumento similar para narrar una historia de penas, remordimientos y violencia. Este hábil *thriller* de Sam Raimi, ambientado en parajes similares a las tierras nevadas de *Fargo*, destaca como una de las mejores obras de este director.

Tras abandonar los restos de un avión estrellado, tres desafortunados palurdos, a saber: Hank (Paxton), Jacob (Thornton) —su hermano— y Lou (Briscoe) —su mejor amigo— encuentran 4 millones de dólares en billetes. Tomándolos por dinero negro procedente de alguna venta de droga, optan por esconderlos, aguardar a la primavera y entonces dividir el dinero entre los tres. Lo que en principio parecía un plan viable termina en un caos sangriento, puesto que los tres amigos, cegados por los remordimientos y la codicia, acaban preparando una serie de muertes «accidentales» con el fin de ocultar su secreto.

Un Raimi más contenido que de costumbre se mueve por esta angustiosa trama sin la vigorosa adrenalina habitual, y se decanta más bien por una atmósfera vibrante y personajes de una pieza; una opción estilística que demuestra su efectividad en el momento en que enfrenta al público con las insoportables consecuencias del crimen.

Un Plan Sencillo, una película conmovedora y con suspense; te recomendamos que la veas. ★★★★

Fuerzas de la Naturaleza

■ Director: **Brown Hugues**
■ Reparto: **Sandra Bullock, Ben Affleck**

■ Bullock se había reblandecido después de alcanzar la fama con *Speed*, pero ahora vuelve por sus fueros con *Forces of Nature*, una comedia de sorprendente encanto, con un punto de excentricidad. El género de las películas de carretera ha desarrollado a menudo una química cálida en la pareja protagonista, que suele desembocar en los tópicos de la comedia romántica. Y esta película bebe con éxito del mismo concepto.

Tras quedar afectado por un accidente en su avión de pasaje, el futuro novio Ben (Affleck) se ve obligado a cruzar el país desde New York hasta Savannah, acompañado por una desconocida de espíritu libre, Sarah (Bullock). ¿Hace falta decir que las riñas de la extraña pareja se van transformando en algo distinto a lo largo del viaje, sobre todo ante condiciones climáticas adversas?

Un exceso de familiaridad con este género puede ocasionar cierto desdén, pero la buena química entre los personajes y los bellos paisajes filmados por Hughes se combinan para dar forma a una película romántica sencillamente divertida. ★★★★



DEL CIELO AL INFIERNO

ROBIN WILLIAMS SALTA SIN RED HACIA EL MÁS ALLÁ

Más allá de los sueños

■ Director: **Vincent Ward**
■ Intérpretes: **Robin Williams Cuba Gooding Jr, Annabella Sciorra, Max Von Sydow**

Se las prometía muy felices Robin Williams cuando, después de morir, los ángeles aceptaron su solicitud de ingreso en el cielo. No contaba con el suicidio de su esposa, que obligará a este Orfeo de pacotilla a hacer una descabellada incursión en el infierno para intentar rescatarla. El resto es lágrima y algodón de azúcar.

Un desarrollo lento y un final muy mejorable lastran este melodrama de tintes metafísicos, pero la originalidad del planteamiento y las dosis de imaginación derrochadas en su desarrollo hacen de Más allá de los sueños una película que vale la pena tener en cuenta.

El guión tiene más pliegues que la cara de Boris Yeltsin. Sus primeras páginas son una antología de la desgracia humana: Matrimonio de artistillas californianos (Chris y Annie) vive feliz con su racimo de hijos. Los susodichos mueren en un trágico accidente, Annie cae en una terrible depresión, Chris le ayuda a superarla y, cuando parecía que la cosa iba de fe en la vida felizmente recuperada, Chris va y se mata. Aquí acaba el Estrenos TV y empieza la pirotecnia: Robin Williams va a parar a una de las versiones del cielo más imaginativas y románticas que jamás haya dado el cine. Cuba Gooding Jr. (muy en su papel de Virgilio negro) va acompañándole por este mágico escenario inspirado en la pintura pre-rafaelita británica.

Pero, ¡horror!, justo cuando el bueno de Robin empezaba a encontrarse a sí mismo (a buenas horas), Annie comete el supremo atentado contra el orden divino: se suicida. Y claro, va de cabeza al infierno. Su atribulado marido decide jugarse la felicidad celestial y se da un chapuzón en Belcebulandia para rescatarla.

Empieza el festival: Chris irá chapoteando torpemente por este nuevo escenario, un Averno basado en las fantasías de El Bosco y Dalí en el que los pecadores malviven semi-enterrados en una especie de lodazal. Vincent Ward merece todo el crédito del mundo por haber sido capaz de aprovechar este argumento delirante (a ratos incluso un poco chapucero) y convertirlo en una atractiva y valiente visualización del Más Allá, con un cielo y un infierno tan estilizados y bien construidos que casi vale la pena quedarse a vivir en ellos. ★★★

El Gran Lebowsky

■ ¿Los hermanos Cohen haciendo una comedia? Bueno, casi. El guion no parece muy complicado, aunque tampoco hay mucho que entender. Jeff Bridges interpreta el papel de El Nota, un residuo del ácido cuya vida parasitaria se ve afectada por una absurda casualidad: comparte el mismo nombre que un magnate del pueblo interesado en aniquilar a la Barbie alocada de su mujer. La historia es una mera excusa para desarrollar toda una galería de personajes y situaciones surrealistas, como un campeón de boleras pederasta o una pandilla sado-maso de artistas alemanes que intentan amargar la existencia del protagonista. John Goodman y Steve Buschemi, habituales en las películas de los Cohen, interpretan respectivamente al colega bullero de El Nota y a un pobre pardillo. Si vas a plantearte el sentido de la película, olvídala. Si lo que quieres es reírte sin más, no te la pierdas. ★★★★★

Godzilla

■ Hacía tiempo que una película no montaba tanto follón para tan poca cosa: ¿te acuerdas de «El tamaño sí importa»? Después de *Independence Day*, Roland Emmerick se embarca en otro proyecto similar con grandes efectos especiales y un guion apoteósico, pero no logra conseguir el estilo del trabajo anterior.

¿La historia? Los franceses prueban un material nuclear en el Pacífico que engendra una mamá mona gigantesca. La bestia emigra a la desafortunada Manhattan para perpetuar la especie. Mathew Broderick y María Pitillo se enrolan en dicha aventura, suponemos que en busca de sus carreras perdidas. En fin, Godzilla es una chorrada previsible, patética y aburrida. ★

La Trama

■ David Mamet, prolífico guionista y director ocasional, repite la técnica de *sfumato* que tan buen resultado le dio en *La cortina de humo* y filma una historia de verdades, mentiras y apariencias. Una corporación encarga al científico Joe Ross (Campbell Scott) un proyecto secreto cuyo objetivo no se da a conocer al espectador. Ross cae preso de una red de intrigas que no se desteje hasta el final. Pero no todas las incógnitas acaban despejándose, ni se revelan todos los detalles: Mamet se ha empeñado en demostrar que para procurar un buen desenlace a un *thriller*, no hace falta despojar a la trama de todo su misterio. ★★★

Isabel Graupera

CONCURSO TO



La vida está llena de preguntas cuya importancia mitificamos estúpidamente. Por ejemplo: ¿Estudias o diseñas? ¿En tu casa o en la mía? ¿Existe Dios, existo yo, existen las cosas? ¿Aprenderé algún día a atarme los cordones de los zapatos? ¿Existen formas de vida inteligente en algún otro lugar de la galaxia? Nos empeñamos en encontrar respuestas para el hambre en el mundo, el monumental descosido de la capa de ozono, el examen de selectividad, los tests psicotécnicos o el cucigrama del dominical. Hasta que un día nos hartamos de correr sin descanso por esta demencial selva de interrogantes. Y aprendemos de una vez por todas que muchas de estas preguntas no tienen respuesta y, además, carecen de importancia. Nosotros te planteamos una pregunta crucial que, esta vez sí, cambiará tu vida: ¿Qué sabes de Tomb Raider III y de Lara Croft? ¿Poco? ¿Mucho? ¿Todo? No te pases, chaval, nadie lo sabe todo de nada, ni siquiera tú, por mucho que hayas pasado tu infancia y juventud entre consolas. ¿Insistes? Pues adelante, hombre, no te quedes en la puerta, que eso es muy fácil de demostrar. Tú vete preparando las respuestas, que aquí venimos nosotros con las preguntas. Puede ser un buen masaje para tu baqueteado ego. Aunque nos tememos que si aciertas unas cuentas te pasarás por aquí pidiéndonos un premio. Y es que la gente ni crece ni escarmienta...

MB RAIDER III

¿Acaso tienes tú las respuestas? ¿Sí? Pues entonces, ¿a qué esperas?



1 ¿Cómo se llama la mascota de Global Game?
2 ¿Cómo se llama la modelo que personifica Lara Croft en la versión III?
3 ¿Cómo se llama la software house productora de Tomb Raider?
4 ¿Cómo se llama la empresa que se ocupa de la distribución de Tomb Raider en España?
5 ¿Existe una versión de Tomb Raider para GameBoy?





Bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 30 de julio. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- El sorteo se celebrará el día 10 de agosto.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.



Cupón de Respuesta

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....

Nombre ....
Teléfono ....
Domicilio ....
Población .... Código Postal ....
Provincia ....
País ....
Dirección de correo electrónico ....

Señala con una cruz para qué plataforma te gustaría recibir los premios:

❒ PC ❒ PlayStation ❒ N64

Enviar a: Concurso Top Juegos
Global Game España
C/Salamanca, 27, 5º, 9. 46005

PRIMER PREMIO
Volante con pedales para PC o Nintendo 64 o PSX (el que elija el ganador)
Tarjeta Global Game MC
Porta CD Playstation, LLavero

SEGUNDO PREMIO
Mando Dual Shock o Mando Nintendo 64 o Joystick SideWinder (el que elija el ganador)
Porta CD-ROM PlayStation
Tarjeta Global Game-MC
LLavero

TERCERO - DÉCIMO
Bolsa porta CD-ROM Playstation
LLavero

DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

Global Game Centro Comercial Gran Turia:
Pza. de Europa s/n
46950 Xirivella (Valencia)
Tel: 96 313 40 67

Global Game Quart de Poblet. Pizarro, 5
46930 Quart de Poblet (Valencia)
Tel. 96 153 75 20

Global Game Basauri: Pza. Aritgoiti, 9
48970 Basauri (Bilbao) Tel. 94 440 29 22

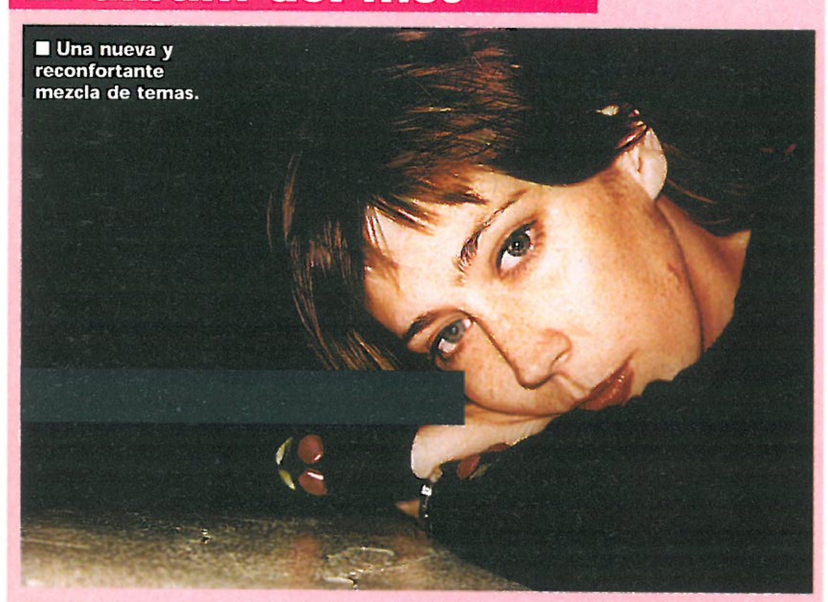
Global Game Algeciras: Urbanización Villa Palma, Bloque 7, Local 1
11203 Algeciras (Cádiz) Tel. 956 65 78 90

Global Game Las Palmas:
Alameda de Colón, 1
35002 Las Palmas de Gran Canaria
Tel. 928 382 977

Global Game Madrid 1: C/José Abascal, 16.
28003 Madrid Tel: 91 593 13 46

Global Game Madrid 2: C/ Alcalá, 395
28027 Madrid Tel. 91 377 22 88

El álbum del mes


■ Una nueva y reconfortante mezcla de temas.

EL RETORNO DE BETH



¿ESTAMOS EN MEDIO DE LA CARRETERA?

Beth Orton
Central Reservation
■ Sello: **Heavenly**

Si cada álbum capta una cierta atmósfera, la de Central Reservations es la de una mujer sentada en el taburete de un pub inglés jugando con su guitarra. De vez en cuando, los parroquianos (que están ahí más por el ambiente y la conversación que por la música) levantan la vista por encima de su vaso de cerveza y la música les invita a perderse en una autopista a medianoche. Las canciones de Beth no destacan por su immediatez, exigen que seas tú quien de el primer paso. Pero vale la pena darlo.

"Stolen Cars" empieza con una melodía festiva y agradable en la que enseguida destaca la voz fuerte, dulce y personal con la que Orton ha sido bendecida. La fórmula no sufre grandes alteraciones, pero unos astutos cambios de ritmo distinguen el temperamental "Sweetest Decline" del pegadizo tema que da título al álbum y que llega a mitad del disco. *Central Reservation* también consigue un empuje extra por parte de Ben Watt (Everything But The Girl), cuyo remix está incluido como tema adicional. Este disco es una apuesta por la melancolía cadenciosa, y como tal es más que disfrutable, aunque en algún momento pueda hacerse un poco monótono. Tal vez "Blood Red River" te parece un extraordinario álbum de folk'blues acústico, aunque quizá, quién sabe, hechas de menos escuchar la voz de Orton aplicada a canciones con un poco más de fuste y energía. El tratamiento de su voz por parte de The Chemical Brothers en "Where Do I Begin" (en *Dig Your Own Hole)* fue una genialidad, pero la propia Beth parece un poco reacia a intentar algo similar.

Con todo, *Central Reservations* es un segundo álbum a cargo de una artista que recibió extraordinarias críticas por el primero. Es lógico que Beth haya querido pasar esta reválida con el menor riesgo posible. Y si además ha sido capaz de hacerlo con tanta elegancia, mejor que mejor. ★★★★

Underworld
Beaucoup Fish
■ Sello: **Caroline**



■ Underworld ha cambiado de dirección más veces que una abuela que empuja un carro por un supermercado. Pero Beaucoup Fish es más fácil de asimilar que las relajantes vibraciones y las epopeyas de múltiples interpretaciones de sus álbumes anteriores, Dunobasswithmyheadman y Second Toughest in the Infants.

Las tres primeras canciones están en la línea habitual de Underworld: ritmos cadenciosos arropando los incisivos textos de Hyde. Las cosa se complica en cortes como "King of Snake", con su estilo a lo Bronski Beat, o "Kittens", que recuerda a las marchas militares.

Beaucoup Fish es un álbum difícil de apreciar en su totalidad, que se pasea entre el minimalismo ("Something like a Mama"), la genialidad ("Push Upstairs") y un preciosismo que a veces llega a ser excesivo ("Bruce Lee"). Sin embargo, esto es todavía música de baile, y de la más inteligente.
★★★★

Sebadoh
The Sebadoh
■ Sello: **Caroline**



■ Como una de las bandas de culto más duraderas de esta década, Lou Barlow y sus amigos de Sebadoh se han ido resignando a moverse por una especie de subcircuito reservado a entendidos y sibaritas. Este gusto por la marginalidad relativa ha motivado que, justo en el momento que sencillos como «Flame» empezaban a hacerse un rincón en radio-fórrmulas y demás, ellos hayan optado por tirarse de nuevo al monte, subir el volumen de los amplificadores y encerrarse en el garaje para no oír cómo el éxito masivo llamaba por fin a sus puertas.

"Love is Stronger", un tema bonito y honestamente desgarrador a la manera de Elliott Smith y apunta en la dirección que la banda debería haber tomado. En el resto del álbum, las melodías son sofisticadas, pero el sonido es demasiado irregular y frenético para funcionar, Barlow aúlla cuando tal vez debería conformarse con gemir, y entre unas cosas y otras ha vuelto a salirles un disco de rock bastante digno, pero los seguidores de culto, por no mencionar los oyentes ocasionales, se merecen algo mejor. ★★★

Suede
Head Music
■ Sello: **Sony**



■ Así que quedamos en que estos tipos inventaron el Brit pop y rescataron el guitarreo glam del baúl de los recuerdos.

También firmaron un puñado de buenas canciones, la mayoría gentileza de Bernard Butler, un tipo inquieto que se hartó de ellos y acabó dándoles puerta. Aquel pudo haber sido el último capítulo del libro, de hecho no faltó quién se apresurara a retirarles el número y buscarles fecha para el partido de homenaje. Pero la realidad rara vez se adapta a las rigurosas pautas del sentido común, y Brett Anderson y los suyos tampoco son el tipo de gente que se resigna a andar sobre papel pautado. Así que siguen en activo, sin reducir un ápice sus niveles habituales de androginia, agresividad glamurosa o apología de las drogas. Tampoco se puede decir que hayan incrementado sus niveles de riesgo, pero el caso es que ellos ya innovaron en su día y ahora se han instalado en el confortable discurso del «que inventen ellos». A pesar de su preocupante política de mínimos, los Suede se las han arreglado para colar en este *Head Music* un par de canciones soberbias, «Electricity» y «She's in fashion», gigantescas si las comparamos con su producción más reciente pero casi minúsculas si el listón elegido es *Dog Man Star*. Del resto del álbum, vale la pena destacar el esplendor electrobeat de «Savoir Faire», canción de una elegancia luminosa a la que no vendría mal una melodía un poco más reconocible. El resto, puro Suede, en la salud y en la pobreza y hasta que la muerte los separe: canciones de un resabiado romanticismo, con una cierta pegada y un aire de complaciente *dejà vu* que las hace del todo aptas para estómagos agradecidos. ★★★

Boom Boom Satellites
Out Loud
■ Sello: **R&S**



■ Aquí tenemos un antídoto casero contra la infelicidad y el hastío. Llega de Japón al volante de un Renault Alpine azul eléctrico digno de Gran Turismo, una obra maestra del diseño que esconde en su maletero dosis letales del mejor techno.

Un par de muestras: «Missing persons», siete minutos de introspección guerrera, un viaje hacia el final de la noche por carreteras secundarias hecho con la actitud del que acepta el riesgo de no sobrevivir a la siguiente curva. Y «Battle The Jam No 3», orgía de flauta y motor que viene a ser toda una entrada en la autopista saltándose el peaje. Y, ya entrando a boxes, «Oneness», un tema en el que los muchachos demuestran que se sienten tan cómodos con la guitarra como con el secuenciador, y que su apuesta por la alta ingeniería automovilística no les ha peleado con el pentagrama. Lo dicho, antídoto contra la infelicidad en dosis de acción inmediata. ★★★★

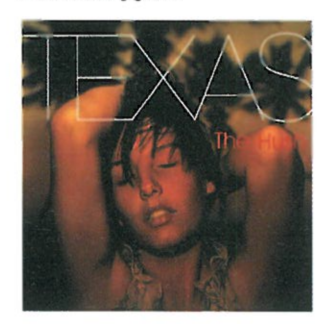
Black Crowes
By Your Side
■ Sello: **Sony**



■ Superados recientes escarceos con la tecnología, los paladines del rock sureño vuelven a colgarse del mástil de sus guitarras y facturan (con la resabiada arrogancia de siempre) un disco de rock'n blues trasnochado y alcohólico.

Tienen poco más de treinta años, pero cuando Dios creó el mundo ellos la estaban. Con whisky robado en las destilerías del diablo, pelos del pecho de Steve Tyler y transfusiones de sangre de Keih Richards, han conseguido abrirse paso a empujones hacia el altar del rock, demostrando que el discurso Stones/Aerosmith/Faces tiene bastante más predicamento del que parece entre las nuevas generaciones. En *By your side,* alternan exhibiciones de guitarreo febril y mugre burdelera con algún que otro momento de particular clarividencia, léase «Only a fool» o «Heavy». Por lo demás, originalidad poca, por no decir ninguna, aunque en solvencia y entrega siguen yendo tan sobrados como siempre. ★★★

Texas
The Hush
■ Sello: **Polygram**



■ Está visto que el talento y la belleza son casi lo único en esta vida que no se contagia. Y si no que le pregunten a Sharleen Spiteri, que quiso graduarse en autenticidad en una de las mejores escuelas y arrimó su ascua a la sardina de Method Man.

El más versátil de los miembros de Wu Tan Clan es capaz de venderse al mejor postor y conservar su prestigio intacto. No le importaría hacerle coros a Gloria Stefan o Andrea Bocelli, porque sabe de sobra la pátina de integridad que da la calle no te la quitan un par de pasos en falso. El caso de Sharleen es muy diferente. Seguro que pensaba salir reforzada de su excursión por el lado oscuro del funk, pero le ha llegado la hora de entregar el trabajo de curso y sigue suspendiendo en lo fundamenal: actitud, frescura, autenticidad y talento. Junto a su entregados mariachis ha vuelto a entregar un disco de pop resultón y cuellicorto con pretensiones de clásico. Siguen asomando la oreja por todas partes para recoger el material que luego pasarán por su túrmix casero, dándole a todo un deshumanizado sabor a compota. Un corte a lo Motown («When We Are Togheter»), uno de soul anabolizado («Girl») e incluso una curiosidad a lo TLC («Move in»). Y, eso sí, dosis industriales de Prince, especialmente de la versión muy desmejorada que últimamente ofrece Prince de sí mismo. Para éste nuevo viaje no hacían falta demasiadas alforjas, aunque el disco se vende bien y no faltará quien se quede al menos con su tórrida portada. En su mansión de Bel Air, Method Man y su gente se parten de risa mientras cuentan el dinero de los royalties que les llegan de Escocia. ★★



■ Conoce a los alter ego de Coldcut.

CORTE EN FRÍO

LOS REMEZCLADORES REMEZCLADOS



Coldcut
Let us Replay
■ Sello: **Ninja Cut/ So Dens**

En los 80, Coldcut, esforzados pioneros del sampler, se dedicaron al noble arte del recorta y pega, dándoles, de paso, una inyección de vitalidad a las carreras de gente como Lisa Stansfield o Yazz. Ya en nuestra década, además de editar Journeys bay DJ Volume One, uno de los mejores discos de remezclas de la historia, pusieron en marcha uno de los sellos más cool sobre la faz de la Tierra, Ninja Tune, el catálogo que algún crítico descerebrado definió como «rincón del snob». Ahora trabajan en la creación de su propio software, cosa que les había apartado provisionalmente de la mesa de mezclas, pero todos éramos conscientes de que Coldcut son de los que se van pensando en volver. El Let us replay que nos ocupa viene a ser una matizada vuelta atrás, una especie de currículum sonoro que los Coldcut aprovechan para recordarnos quiénes son y qué saben hacer. Incluye gran variedad de remezclas a cargo de otros artistas, colaboraciones y cortes en directo en una especie de mosaico de una incoherencia deliberada, una demostración más de que al legado sonoro de Colcut difícilmente se puede acceder en línea recta, porque ellos han hecho del retorcimiento y el desorden todo un estilo de vida.

Para resumir de la mejor manera posible quince años de dedicación a la cirugía musical, los Coldcut han querido poner el bisturí y las llaves del quirófano en manos del puñado de artistas que mejor conecta con su universo adictivo y oblicuo. Así, Carl Craig ha entrado a matar, haciendo del tema «Rubaiyat» todo un manifiesto a favor del radicalismo ultra-tecnológico, mientras Cornelius ha preferido ponerle una gota de introspección y fantasía a «Atomic Moog 2000». Y, ¿qué decir de la cruenta y virtuosa disección en vivo que Grandmaster Flash, uno de los mentores de Coldcut, y el omnipresente DJ Food hacen del divertido tema «Last night a cliché save my life»? ★★★★



■ Jon Moore: Maestro musical de Coldcut.



■ Matt Black: Ídem

PLATINAS EN CAJITAS

MINISISTEMAS QUE VAN DE PERLAS

Se acabó el problema de tener que comprar un equipo de alta fidelidad. Hoy en día, los sistemas de una sola caja ofrecen todas las ventajas de un minisistema con la misma calidad de sonido que los componentes separados.



XR-MD90 micro hi-fi

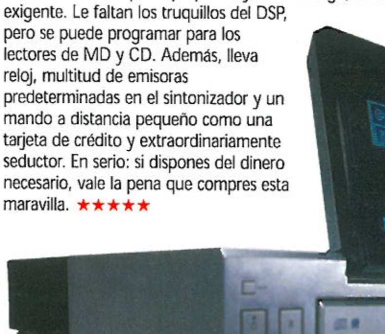
XR-MD90 micro hi-fi
■ Fabricante: **Aiwa** ■ Precio: **104.900 pesetas**
■ Disponible: **Sí**
■ Un vistoso equipo por poco dinero. Tiene lector de CD, grabadora de MiniDisc y bafles. Sin embargo, el Aiwa destaca más por sus extras que por su calidad de sonido, y su precio apenas difiere del que es habitual en los minisistemas. Pero, ¿sale a cuenta de verdad? Bueno, tiene bafles de dos vías, con lo que puedes orientar por separado los agudos y los graves. Y los controles, en vez de apiñarse en el panel frontal, están medio ocultos en un cajoncito del fondo.

La calidad de sonido es decente, y cuenta con tres opciones de reproducción (rock, jazz y pop). Las dos opciones extra de procesamiento digital del sonido te permiten acabar de ajustar el MD90 a tus propios gustos. Si tenemos en cuenta el precio, es una oferta bastante razonable. ★★★

NUESTRO FAVORITO

NS-5 mini system

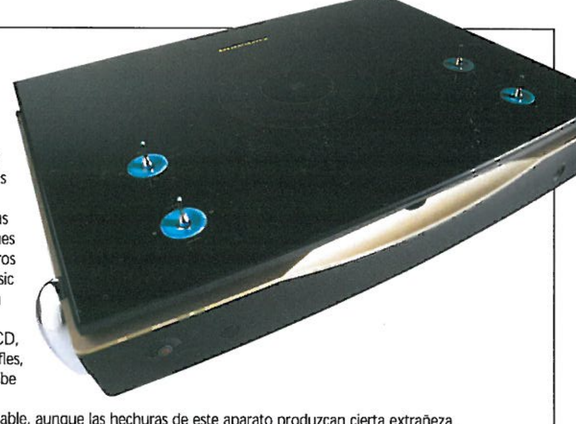
■ Fabricante: **Pioneer** ■ Precio: **66.700 pesetas** ■ Disponible: **Sí**
■ ¿Por qué nos gusta tanto? En parte, por las minúsculas cajas y por la cubierta de cristal traslúcido; pero sobre todo, por los paneles LCD que se activan al tocar un botón. Además, el NS-5 tiene un sonido excelente. Contiene un amplificador, un CD, un sintonizador, una grabadora MiniDisc, todo ello en un espacio pequeño; y, sin embargo, su sonido satisface al más exigente. Le faltan los truquillos del DSP, pero se puede programar para los lectores de MD y CD. Además, lleva reloj, multitud de emisoras predeterminadas en el sintonizador y un mando a distancia pequeño como una tarjeta de crédito y extraordinariamente seductor. En serio: si dispones del dinero necesario, vale la pena que compres esta maravilla. ★★★★★





MR2020 Layla music centre

■ Fabricante: **Marantz**
■ Precio: **No disponible**
■ Disponible: **Sí**
■ Si creciste en los setenta o a principios de los ochenta, seguro que aún recuerdas la expresión «music centre» con una mezcla de nostalgia y de horror. Como las discotecas de aquella época y los calcetines de felpa blanca. Y, al igual que tantos otros fantasmas de ese pasado reciente, el music centre está resurgiendo. Para muestra un botón: este sistema «todos-en-uno» de Marantz. El Layla contiene un lector de CD, un sintonizador, un amplificador y los bafles, y todo (salvo los bafles, por supuesto) cabe dentro de una única y maravillosa caja.
El concepto nos parece totalmente razonable, aunque las hechuras de este aparato produzcan cierta extrañeza. Además, uno puede preguntarse cuánto tiempo durarán esas palanquitas de la parte de arriba. ★★★★



SC-HD55 mini system

■ Fabricante: **Technics** ■ Precio: **115.000 pesetas** ■ Disponible: **Sí**
■ Un juego de cajas plateadas de Technics, que se distingue de todos los otros juegos de cajas plateadas por los espectrales reflejos azulados que adornan sus aristas. Por lo demás, el diseño es muy convencional: se corresponde al 100% con el de un clásico juego de -ejem- cajas plateadas. Por el precio indicado, puedes comprar el lector de CD, el amplificador, el sintonizador, la platina y los bafles, pero, por extraño que parezca, no tiene opción para MiniDisc. Los bafles están protegidos por rejillas de color azul que (casi) hacen juego, pero puedes quitarlas si no pegan con tu arlequín de Lladró.

La programación del CD, los modos DSP y demás son muy simples, pero sólo por el sonido merece la pena darle una oportunidad. ★★★★



UD-M3 mini system

■ Fabricante: **Denon** ■ Precio: **90.900 pesetas** ■ Disponible: **Sí**
■ ¿Qué es lo que buscas en un equipo de alta fidelidad? ¿Una fachada impactante, un sonido excelente, o un intermedio entre ambos? Si buscas un audio de excelente calidad, este sistema puede defraudarte: ni el lector de CD, ni el amplificador, ni el sintonizador, ni los bafles son nada del otro mundo (para encontrar lo que de verdad te gusta, tendrías que pagar diez veces más). Pero si en tu bolsillo impera la ley seca, tal vez te convenga echarle una ojeada a este sistema Denon. Aunque se venda por un precio ridículamente bajo, la calidad de sonido es bastante decente (si bien conviene evitar los modos DSP, que sólo lo empeoran). Además, el mismo hecho de que Denon haya logrado almacenar calidad suficiente dentro de una caja tan pequeña (unos 20 x 15 cm., más unos 13 cm. de altura) merece algún premio de consolación. ★★★





LA IMAGEN ES LO QUE CUENTA

Las cámaras digitales mejoran que es un primor. Cada vez más prestaciones y precios más asequibles. Echemos una ojeada con la lente de aumento a cinco de los últimos modelos.

MX-500

■ Fabricante: **Fujifilm** ■ Precio: **94.500 pesetas** ■ Disponible: **Sí**

■ La MX-500 es una versión reducida y más barata del modelo MX-700 de Fujifilm, que alcanzó un gran éxito en su día. Su principal interés radica en la ventajosa relación precio/prestaciones: puedes adquirir una cámara de 1,5 millones de píxels por el precio de una cámara convencional aceptable. Con ese número de píxels en el CCD (el dispositivo que captura la imagen), la calidad de las fotos tiene que ser bastante buena. Además, la MX-500 dispone de una impresionante gama de opciones. Sin embargo, creemos que este modelo no va a impresionar a nadie cuando lo saques de la funda, porque su diseño no da precisamente la nota. No nos vamos a poner puntillosos con eso, ¿verdad? Pero, si andas sobrado de dinero y quieres llamar la atención, tal vez te convendría buscar un aparato algo más caro. ★★★★

Olympus Camedia C-840L

■ Fabricante: **Olympus**
■ Precio: **136.900 pesetas**
■ Disponible: **Sí**

■ Al verla, no se nos ocurre cómo definirla. ¿A ti te parece atractiva? ¿O más bien sosa? Trabaja con 1,3 millones de píxels, lo que asegura una calidad de imagen aceptable pero no extraordinaria. Y, al igual que la mayoría de cámaras digitales que hemos estado examinando, ofrece tres opciones de calidad distintas. Las reducciones de imagen se compensan con el incremento de la capacidad de almacenamiento.
Su manejo es fácil, y destaca sobre todo por su capacidad para guardar imágenes en la tarjeta SmartMedia. Ejecuta esta última operación con mayor rapidez que muchas de sus rivales. Una cámara eficiente, que se distingue por un buen nivel precio/prestaciones, pero que no impresiona. ★★★

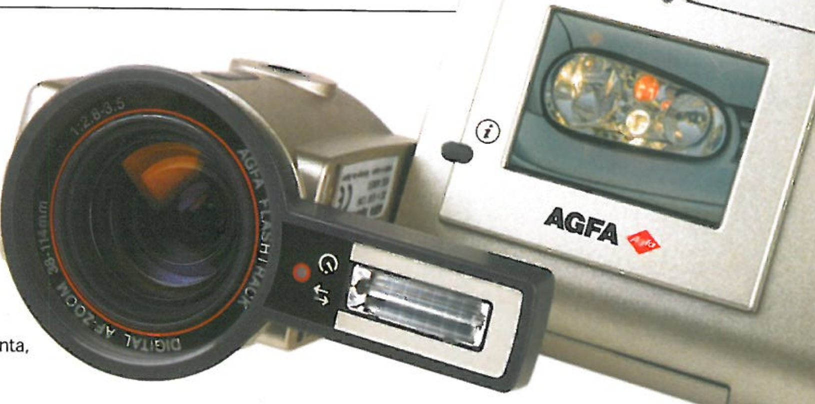
NUESTRA FAVORITA

ePhoto 1680

■ Fabricante: **Agfa** ■ Precio: **137.900 pesetas**
■ Disponible: **Sí**

■ La 1680 es una de las primeras en la nueva generación de cámaras de dos millones de píxels. Bueno, hemos redondeado la cifra... De hecho, cuenta con 1,9 millones (cuantos más píxels contenga el CCD, mejor salen las fotos). Hasta hace muy poco, las mejores cámaras eran las de 1,5 millones.

Por ello, esta cámara ofrece una excelente calidad de imagen digital. No te va a decepcionar. Produce fotos estupendas, con detalles nítidos y bordes muy claros. Puede almacenar hasta 48 en la SmartCard de 4 MB que lleva adjunta, y también dispone de un zoom 6x. Y siempre con la misma precisión. Es una cámara magnífica. ★★★★★





DC260

■ Fabricante: **Kodak** ■ Precio: **184.500 pesetas** ■ Disponible: **Sí**

■ Ah, Kodak... la empresa que prácticamente inventó la fotografía (sí, de acuerdo, la fotografía la inventó Monsieur Daguerre, pero ya se entiende lo que queremos decir, ¿verdad?). Parece que Kodak debería estar mejor situada que nadie para ofrecer lo mejor en cámaras digitales.

Pero, por desgracia, no es así. Para empezar, esta cámara de 1,5 millones de píxels es mucho más cara que su equivalente en Fujifilm, de calidad similar. ¡Y no sólo eso! Aunque emplee el mismo número de píxels, no iguala a su rival en calidad de imagen. A veces, los bordes aparecen borrosos (aunque el color sí está bien). Lleva incorporado un zoom de 6x. Si te gustan las cámaras de diseño tradicional, tal vez prefieras ésta; pero no sabríamos darte ningún otro argumento para adquirirla. No te recomendamos que corras a comprarla. ★★

Coolpix 900

■ Fabricante: **Nikon**
■ Precio: **176.900 pesetas** ■ Disponible: **Sí**

■ Esta cámara tiene un diseño interesante. Al igual que la ePhoto, dispone de una lente giratoria, con la ventaja añadida de su color plateado, mucho más atractivo que los tonos champaña estilo años 80, más bien retro (y pasados de moda), de su rival.

Pero, por lo que respecta a la calidad de imagen, la Coolpix no puede competir con la ePhoto. Su CCD, con 1,3 millones de píxels, es bastante bueno, pero inferior al de su competidora.

Como de costumbre, puedes elegir entre tres opciones de calidad, aunque las rutinas de compresión de la Coolpix sólo te permiten introducir 16 fotos dentro de los 4 MB de la tarjeta SmartMedia. También lleva incorporado un zoom de 3x.

En definitiva, la Coolpix no es mala, pero llega seis meses tarde, y eso se nota. Tampoco es barata, pero tal vez valga la pena probarla. ★★★

Top Lista

Necesitas al menos tres horas para descubrir si un juego merece la pena o no. Cuenta los juegos que hay en esta guía de compras y verás la de horas que te hemos ahorrado. Reconoce que no te lo mereces...

PlayStation Top 20

1. Metal Gear Solid
Konami
8.490 ptas.
Esperado ansiosamente desde que empezaba a insinuarse, *Metal Gear* se apoya en una brillante idea: te escurres entre los enemigos y evitas que te detecten, en lugar de hacer explotar todo lo que ves. Y ha funcionado de maravilla. Luce y suena estupendo y, a pesar de que la pantalla final se acerca poco después de un par de horas de juego, llegas a adorar cada minuto de tu infiltración en las sombrías instalaciones enemigas. ★★★★★

2. Ridge Racer Type 4
Sony
8.490 ptas.
Un arcade de carreras prodigioso. Cuenta con la mejor música *house* de un juego de consolas, es compatible con la futura Pocketstation, y puedes escoger entre 8 nuevas pistas. ★★★★★

3. Hard Edge
Infogrames
7.990 ptas.
Es un buen juego de espionaje y acción, en el que se desvelan las turbias relaciones entre una gran corporación y un grupo de traficantes de armas. Puedes jugar con cuatro personajes diferentes y es compatible con Dual Shok. ★★

4. Need for Speed Road Challenge
EA Sports
7.990 ptas.
Cuenta con muchas formas de prolongarlo, tiene gráficos maravillosos y hace sentir realmente la velocidad. El modo para dos jugadores lo hace brillar frente a sus competidores, pero, igual que ellos, va a la zaga de *Gran Turismo*. ★★★★

5.Resident Evil Platinum
Capcom
3.990 ptas.
Genuinamente aterrador, es el primer juego en alcanzar los niveles de intriga hasta ahora reservados a las películas. Te sentirás como un personaje de *Ya sé lo que hicisteis el último verano*. Los detalles de fondo son muy satisfactorios y el argumento es perfecto. Gracias a la línea Platinum, ahora puedes incluirlo en tu colección de cartuchos preferidos. ★★★★★

6. Time Crisis Platinum
Sony
3.990 ptas.
El escenario es un sendero preparado para que enfrentes una gran cantidad de hombres pistola en mano con la intención de no dejar nada con vida. Excitante, sangriento y muy fluido. ★★★★★

7. Gran Turismo Platinum
Sony
3.990 ptas.
Probablemente, el mejor juego de carreras del mundo. Toma un tazón de gráficos escandalosamente buenos y otro de un manejo casi perfecto y mézclalos con un chorrito de respuesta inmediata y niveles de profundidad ilimitados; añádele una pizca de modo de repetición, y habrás conseguido la receta para un cóctel que no puedes perderte. Una obra maestra que sólo podrán mejorar sus secuelas. ★★★★★

8. Civilization 2
Activision
8.990 ptas.
Levanta ciudades prehistóricas y cuida de ellas y de sus habitantes a través del tiempo, mientras llevas la muerte a tus enemigos. Abarca política, comercio, exploración y guerra para lograr una profundidad sin rival. ★★★★

9. Crash Bandicoot 2
Sony
3.490 ptas.
Contrólas a un marsupial chiflado mientras va corriendo por la pantalla recogiendo manzanas y evitando a los tipos malos. La linealidad y escasa dificultad de los niveles no ayudan demasiado. ★★★

10. Resident Evil 2
Capcom
8.990 ptas.
El hecho de que puedas controlar a dos personajes no añade nada substancial, y lo que hay que resolver es parecido a lo del primer juego. Pero *Resident Evil 2* es mejor en todos los otros aspectos. El guión mejorado junto con una actuación de mejor calidad te pondrá la piel de gallina (además, hay un mayor número de zombis). Y las escenas que hay de por medio son lo mejor de este producto que te mantendrá despierto (del miedo) toda la noche. ★★★★★

11. Bichos
Sony
8.490 ptas.
Las aventuras de una hormiga. Está toscamente animado y no es otra cosa que un repetitivo paseo en el que tienes que correr, saltar y dar empujones. ★★★

12. Tomb Raider II
Proein
4.990 ptas.
Las misiones de Lara Croft mezclan aventura y acción de modo alucinante. Sus peligrosas exploraciones y el diseño ejemplar de niveles lo convierten en una digna continuación del primero. ★★★★★

13. Monaco Grand Prix
Ubi Soft
7.995 ptas.
En el género de carreras la competencia es dura, y este nuevo título de Ubi Soft está bien preparado. Frente a la saga de *F1* sólo lo oscurece su falta de nombres reales, pero lo supera en el aspecto técnico. ★★★

14. Tekken 3
Sony
8.490 ptas.
Allá van de nuevo. Una importante mejora con respecto a sus antecesores; es gráficamente perfecto y los nuevos movimientos satisfacen tanto a principiantes como a veteranos. Una amplia variedad de subjuegos, *bonus* y personajes escondidos significan que hay tanto que hacer que es casi el *Mario* de los juegos de lucha. ★★★★★

15. Soul Blade
Sony
3.490 ptas.
Este juego sustituye las luchas con puños ensangrentados de *Tekken* por armas estruendosas bañadas en folklore, por lo que satisface los gustos de todo tipo de jugadores. Los movimientos se ejecutan más fácilmente que en *Tekken*, pero todavía ofrece una de las acciones en *beat 'em up* más rápidas de PlayStation. Mucha diversión por poco dinero. ★★★★★

16. Asterix
Infogrames
7.990 ptas.
Entre las fases de plataformas y su parte de estrategia, preferimos esta última, aunque la participación en un combate de estrategia estilo Risk es donde se condensa el atractivo de este juego. La lástima es que es demasiado fácil. ★★★

17. Colin McRae Rally
Sony
8.490 ptas.
Un giro con respecto a los juegos de carreras habituales, en el que haces rugir el motor por los circuitos campestres y sólo tienes al tiempo y al daño que sufre el coche como oponentes. La variedad de terrenos y los controles que responden a la perfección garantizan una sensación de conducción real. ★★★★★

18. FIFA 99
EA
7.490 ptas.
Es cierto que los juegos de FIFA nunca han tenido la jugabilidad de sus competidores, pero han sabido hacerse irresistibles gracias a las licencias que poseen, con las cuales puedes diseñar el partido que quieras y además ganarlo, gracias a que el árbitro puede ponerse de tu lado. ★★★★

19. Crash Bandicoot 3
Sony
3.490 ptas.
Contrólas a un marsupial chiflado mientras va corriendo por la pantalla recogiendo manzanas y evitando a los tipos malos. La linealidad y escasa dificultad de los niveles no ayudan para nada. ★★★

20. Final Fantasy VII
Sony
7.990 ptas.
Inolvidable. Es el mejor juego de rol para PlayStation nunca habido, desde cualquier punto de vista. Sus gráficos son excepcionales y las búsquedas se desarrollan con implacable nitidez. ★★★★★

También a la venta...

Lucha

Battle Arena Toshinden
Sony
Precio no disponible
El primer *beat 'em up* de PlayStation tiene pinta de estar pasado, pero es un juego de lucha entretenido aunque limitado. Vale la pena teniendo en cuenta el precio irrisorio que pagarás por él. ★★★

Bloody Roar
Hudson
Precio no disponible
Le faltan movimientos, pero los que tiene son rápidos y ágiles. Los luchadores se pueden transformar en bestias feroces. ★★★

Bloody Roar 2
Virgin
7.990 ptas.
Se agradece la habilidad de los personajes para transformarse en luchadores animales, flexibles y rápidos, pero al juego le falta variedad, profundidad y delicadeza. ★★★

Dead or Alive
Sony
Precio no disponible
Un solvente *beat 'em up*. Parece poco interesante, pero sus gráficos son todo lo rápidos que quieras y se aparta hábilmente del estilo de lucha de *Tekken* con su inteligente uso de los contraataques y con el énfasis en agarrar al adversario y enviarlo por las nubes. Evita la opción "rebote de pecho". ★★★★

Kensei
Konami
7.990 ptas.
Un *beat 'em* menos ostentoso que *Tekken*, pero su amplia gama de personajes y su profundidad lo convierten en un juego muy largo. Le falta calidad gráfica y sentido del humor, pero con un montón de desafíos y unos oponentes que aprenden, ¿quién podría quejarse? ★★★★

Mortal Kombat 4
GT Interactive
8.490 ptas.
Aunque presenta gráficos en 3-D, este sangriento juego de lucha no ha conseguido sacar un buen provecho a la dimensión extra. Diez años después, los controles y los personajes se están quedando anticuados. ★★★

Mortal Kombat Trilogy
GT Interactive
3.990 ptas.
Como los tres anteriores, la rápida y cómica lucha que ofrece este juego sólo satisfará a los fans de la serie. ★★★

Rival Schools
Virgin
7.490 ptas.
Profesores y alumnos saltan al ring en este juego de lucha absolutamente loco al estilo de *Grange Hill*, con movimientos exagerados y una enorme selección de modos y subjuegos. Técnicamente no es una maravilla, pero sí divertidísimo, gracias a unos movimientos fáciles de ejecutar. ★★★★

Street Fighter Collection
Virgin
Precio no disponible
Bofetadas multiplicadas por tres: contiene los dos *Street Figher* y un *Street Fighter Alpha* retocado. Hay una buena selección de luchadores, pero le falta la destreza y el carácter adictivo que tiene *Tekken*. ★★★

Tekken 2
Sony
3.490 ptas.
Fue el mejor *beat 'em up* hasta que llegó *Tekken 3*. El segundo de esta serie y tan esplendoroso como cabría esperarse viniendo de Sony, con modelos de personajes que no estarían fuera de lugar en una demo prerrenderizada, y luchas con sentido. El modo para un jugador es totalmente absorbente (algo raro en un juego de lucha) y está lleno de movimientos brillantes, jefes y secretos a los que clavar los dientes. ★★★★★

Vs
THQ
8.490 ptas.
Se diferencia de otros juegos por la inclusión de una gran variedad de luchadores con estilos propios y distintivos, pero está bastante mal conseguido. A veces dudas sobre si has golpeado o has fallado. ★★★

WCW Nitro
THQ
8.990 ptas.
Unos controles para partirse de risa e interacción cero. Estos chiflados en bañador no te despertarán ninguno de tus instintos ocultos. ★★

WCW/nWo Thunder
Proein
8.490 ptas.
Un wrestling soporífero. Es lento y no responde bien. Un bodrio total. ★

WWF Warzone
Acclaim
7.990 ptas.
Unos tipos grasientos con leotardos que lo resuelven todo a bofetada limpia.
Los movimientos y los personajes hacen que el juego sea interesante y el genial modo "crea un jugador" te permite construir y personalizar a tu propio luchador. Le falta variedad, y es algo lento. ★★★★

Carreras

Destruction Derby 2
Sony
3.490 ptas.
Una estupenda secuela de carreras. Tus oponentes se divierten aplastándose en tu trasero y llegar a la meta sin que tu coche se caiga a pedazos es toda una hazaña. Mejorando los fallos del original, esta secuela es rápida, incluye pistas bien diseñadas, y ofrece más choques que tu PC normal. ★★★★★

Eliminator
Sony
7.990 ptas.
Toda una maravilla del tedio. Magníficas equivocaciones en cuanto al planteamiento de la idea original, una impresionante falta de sentido de la diversión, flamantes aeronaves que parecen sacadas del desguace, poderosas armas que matan... de aburrimiento, en fin. Un juego difícil de superar en su estilo. ★

Formula 1 '97
Psygnosis
4.990 ptas.
Una continuación muy necesaria para el simulador original del «pasatiempo» predilecto de Damon Hill. Todas las estadísticas están aquí, junto con una capacidad de reacción aumentada y una oposición más realista. El modo para dos jugadores no le hace justicia. ★★★★

Formula 1 '98
Psygnosis
7.990 ptas.
Una simulación de conducción muy mediocre. Vistas inadecuadas y un manejo horrible. Qué lástima. ★★

Gran Turismo
Sony
7.490 ptas.
Probablemente, el mejor juego de carreras del mundo. Toma un tazón de gráficos escandalosamente buenos y otro de un manejo casi perfecto y mézclalos con un chorrito de respuesta inmediata y niveles de profundidad ilimitados; añádele una pizca de modo de repetición, y habrás seguido la receta para un cóctel de placer que no te puedes perder. Sony ha empaquetado su pequeño disco negro con un fornido número de vehículos y pistas, y se ha asegurado de que todo se combina a la perfección. Una obra maestra que sólo podrán mejorar sus secuelas. ★★★★★

Micro Machines v3
Codemasters
4490 ptas.
El viejo juego en 2-D con vista desde arriba se ha convertido en un pseudo 3-D para un público moderno, y es una maravilla. Hay 30 pistas nuevas, basadas en mesas de cocina y pupitres del cole, una cámara con un enfoque isométrico perfecto y un modo multijugador que está tan bien diseñado como Philipa Forrester. ¿Y todo esto por 4.500 ptas? Debemos de estar soñando. ★★★★★

Need for Speed 3
EA Sports
Precio no disponible
Hay muchos modos que hacen

que el juego dure más, unos gráficos geniales y una buena sensación de velocidad. La oportunidad de despistar a la policía y el modo para dos jugadores hacen de este el mejor *NFS* hasta el momento, pero, como tantos otros, se queda corto con respecto a *Gran Turismo*.
★★★★

Psybadek
Psygnosis
7.490 ptas.
Una mezcla de plataformas y snowboard. Bonitas peripecias, pero es tan difícil como absurdo.
★★

Rally Cross 2
Sony
6.990 ptas.
Tres coches y tres tipos de terreno. Demasiados choques, carreras fuera de la pista y un manejo terrible.
★★

Rage Racer
Sony
7.990 Ptas.
Un juego de carreras de recreativa en tu propia casa. La tercera parte de la serie de *Ridge Racer* es veloz, tiene buenos gráficos y está lleno de opciones. Éste es tu juego de carreras si lo que te va son los coches de gran potencia (a diferencia de los de *Gran Turismo*). Los coches alcanzan una velocidad increíble cuando bajan por pendientes. El único fallo que quizás tiene es que no hay la posibilidad de jugar con la pantalla partida en dos vistas diferentes. Pero el modo de enlace compensa esto de sobras. Superado por *Ridge Racer Type 4*.
★★★★★

Ridge Racer Revolution
3.490 ptas.
Segundo puesto dentro de la serie de juegos de carrera. Es una mejora sustancial respecto a *Ridge Racer*, con una pista de más calidad, más velocidad y un paisaje precioso. Las carreras que resultan de esto son rápidas y endiabladamente difíciles de dominar. La mayor dificultad radica en tus contrincantes, que aprovechan el mínimo fallo por tu parte para adelantarte.
★★★★★

Road Rash 3D
EA
7.990 ptas.
Un juego de carreras para la gente a la que le gusta ver moratones en sus semejantes, pero esta extraña combinación a base de competir y abofetear a otros conductores no cuadra muy bien.
★★★

Rollcage
Sony
7.490 ptas.
Un juego de carreras futurista y caótico. Los increíbles decorados, las vueltas de campana y los coches que pueden saltar, girar y dar vueltas para acomodarse a cualquier terreno y contorno son geniales, pero la velocidad y la facilidad con que se producen los choques crea una gran sensación de arbitrariedad e inseguridad. De todos modos, apúntate a una carrera divertida y original.
★★★★

Running Wild
Sony
6.990 ptas.
Con lo que puede considerarse el primer *run 'em up* te parecerá que vas a pie. Muy lento.
★

Tank Racer
Ubisoft
Precio no disponible
Ni siquiera las 22 pistas con escenarios que puedes destrozar a tu antojo hacen atractiva esta carrera de ruidosos tanques.
★★

TOCA 2
Codemasters
8.490 ptas.
Un garaje repleto de coches que se manejan de forma diferente y acogen una acertada física de conducción. Si no fuese por su intensa dificultad, éste sería el juego de carreras perfecto, con circuitos y velocidad acertadas, y un nivel de suavidad que asusta.
★★★★

Tommi Makinen Rally
Europress
7.990 ptas.
El rival de *Colin McRae* está repleto de pistas (130) y te ofrece la opción de poder crear todavía más, pero en la meta es derrotado por sus competidores.
★★★

Vigilante 8
Proein
8.990 ptas.
Conducción destructora ambientada en los 70. Destruir edificios y coches mientras conduces vehículos de los años 70 suena muy bien, pero cuando la recompensa son sólo más explosiones en cada nivel, la monotonía acaba invadiéndolo todo.
★★★

WipEout
Psygnosis
Precio no disponible
El juego que hizo de PSX la consola que todo el mundo quería, con una banda sonora que ayuda a que te enganches al juego, pero con unas asquerosas naves enemigas que te demuestran que debes ser perseverante si quieres tener éxito. Tu recompensa es la oportunidad de competir por clásicas pistas de neón a una velocidad increíble.
★★★★★

WipEout 2097
Psygnosis
3.490 ptas.
Una mejor apuesta que el original para la compra casual de un juego de carreras, ya que la curva de aprendizaje es más suave, pero la nueva, y más difícil, clase de conducción hará que a los veteranos les salten las lágrimas. Tiene una oposición controlada por CPU excelente, más armas y las pistas más retorcidas a este lado del Atlántico, aunque, si se nos permite decirlo, en comparación con algunas de las maravillosas ofertas actuales, está empezando a verse algo anticuado.
★★★★★

Deportes

Actua Golf 3
Gremlin
7.990 ptas.
Buenos golpes, ocho circuitos, toda una variedad de torneos tanto en los modos para un jugador como en el multijugador, y unos decorados encantadores. No ofrece nada nuevo, pero su habilidad y los maravillosos comentarios de Peter Alli lo dejan en muy buena posición.
★★★★

Actua Soccer 3
Gremlin
7.990 ptas.
Agradablemente difícil y de gráficos muy fluidos. Un juego que discurre como una defensa brasileña bien compenetrada. Le falla la animación en ocasiones, pero sigue siendo una buena continuación, aunque no muy mejorada.
★★★★

All Star Tennis '99
Ubi Soft
7.490 ptas.
Una recreación seria; es rápido y extenso, pero una cámara bastante inadecuada hace las cosas difíciles. Prueba con el modo multijugador y el subjuego "tenis bomba".
★★★

Bloodlines
Sony
6.990 ptas.
Corres entre remolinos giratorios y apaleas a los equipos contrarios. Muy rápido, y demasiado simple.
★★

Dodgem Arena
Project Two
8.990 ptas.
Una lucha por recoger discos y dispararlos a áreas flotantes. Rápido, pero aburrido.
★★

Everybody's Golf
GT Interactive
6990 ptas.
Las imágenes son simplistas pero la jugabilidad es compleja, y presenta un enfoque arcade que inyecta una agradable explosión de velocidad. Está muy bien si no te tomas el golf muy en serio. ¿Y quién lo hace, aparte de Faldo?
★★★★

ISS Pro '98
Konami
8.490 ptas.
Konami destaca sobre sus desesperados rivales con licencias después de afilar su título original de forma maravillosa. La jugabilidad es más suave, las tácticas más sutiles, los gráficos más bien hechos, marcar un gol tiene una mejor recompensa y con los pases te recorrerán estremecimientos de éxtasis por la espalda. Y el comentario de Tony Gubba es extrañamente sedante.
★★★★★

Knockout Kings
EA Sports
7.490 ptas.
Un simulador de boxeo, con un sistema de barras de estado para que te asegures de no soltar el botón "Hit" (pegar) hasta que tu oponente cae. Hay muchos modos, una sección para crear tu propio jugador y la oportunidad de enfrentarte a un Mohamed Ali virtual. Eso es boxeo inteligente.
★★★★

Michael Owen's World League Soccer '99
Proein
8.490 ptas.
Ooh, qué mala pinta tiene este juego. Con todo, es muy difícil que le encuentres más fallos a *WLS '99* en cualquier otra dirección, ya que cuando juegas te parece estar soñando. Los mejores detalles de fútbol han sido recreados con el "maravilloso chico de Liverpool" en un papel estelar, y los controles intuitivos, los combos sexies y el nivel de dificultad realista hacen de éste un buen programa.
★★★★★

NBA Live 99
EA Sports
7.490 ptas.
Eso sí es un mate: una suave captación de movimiento, caras de concentración y unos modos Simulation y Arcade que deberían satisfacer a los devotos del baloncesto y a la gente normal de la misma manera. Los fans de Rodman deberían estar contentos con la abundancia de estadísticas y el modo para crear a un jugador.
★★★★

NFL Blitz
GT Interactive
Precio no disponible
Fútbol americano simplificado y divertido que abandona el estilo habitual (recargado de reglas y con pausas para descansos cada par de minutos) y se dirige hacia algo que vale más la pena (con el énfasis en la velocidad, en los controles simples y en la utilización de los puños), por lo que resulta muy divertido.
★★★★

NHL 99
EA
7.490 ptas.
Hockey sobre hielo para coleccionistas de discos. Demasiados goles y muy poca acción. Te decepcionará.
★★

Sensible Soccer: European Club Edition
GT Interactive
7.490 ptas.
Una actualización de un juego de fútbol de la vieja escuela, con partidos aburridísimos, en los que chutar y hacer pases es tan difícil que se te retorcerán los dedos del pie.
★★

Tennis Arena
Ubi Soft
Precio no disponible
Está bien, pero no ofrece nada que no tengan ya los muchos simuladores de tenis que hay por ahí. Al sacrificar las tácticas complicadas para ganar en simplicidad, pierde profundidad.
★★★

Tiger Woods 99 PGA Tour Golf
EA Sports
7.490 ptas.
Le pillarás el truquillo enseguida. Con un montón de circuitos reales para deleitarte la vista, *PGA Tour Golf* ofrece una simulación realista y cargada de opciones del juego sobre hierba. La mecánica del juego deja un poco que desear, pero el conjunto vale la pena.
★★★★

Total NBA '98
Sony
Precio no disponible
Es un simulador que requiere mucha determinación para aprender y jugar con éxito, debido a la inteligencia de los contrincantes controlados por la CPU. El modo donde puedes crear a tu propio jugador, la gran cantidad de opciones que hay, más el control total que ejerces sobre tus jugadores, hacen de *Total NBA '98* un juego adictivo y visualmente atractivo.
★★★★

UEFA Champions League 98/99
Proein
7.790 ptas.
Pasado y presente del fútbol europeo a tu disposición, para que te entretengas en crear un equipo realmente grande. Atractivo, pero un tanto pesado.
★★★★

Plataformas

Akuji The Heartless
Proein
8.490 ptas.
Un mediocre juego al estilo *Tomb Raider* en el que tienes que accionar palancas y saltar desde los salientes. Está lleno de brujería gráfica, con puzzles inspirados en la magia negra, pero es simple hasta el aburrimiento.
★★★

Castelvania
Konami
9.490 ptas.
Un juego de plataformas de estilo "retro" basado en los vampiros y el ocultismo, y que sacrifica los gráficos en favor del tamaño. Cuesta un poco acostumbrarse, pero como cualquier otro juego en 2-D de la vieja escuela en el que tienes que correr y saltar, es envolvente, emocionante y adictivo. Y no hay comerciantes de flautas italianos.
★★★★

Croc
Fox Interactive
3.990 ptas.
Un juego de plataformas de aspecto agradable, que intenta superar a *Mario 64* pero queda arruinado por unos ángulos de cámara extraños, por unos niveles mal diseñados y por una completa falta de originalidad.
★★★

Fighting Force
Proein
Precio no disponible
Intenta recrear el estilo de los *beat 'em up* de estilo scroll de los años '80. Tiene una buena gama de movimientos y la posibilidad de utilizar elementos del paisaje como armas, pero sufre el inconveniente de ofrecerte siempre básicamente lo mismo en cada nivel.
★★★

Gex: Deep Cover Decko
Proein
8.990 ptas.
Vas por todas partes saltando sobre las cabezas de los malos y buscando objetos. Todos los elementos usuales de un plataformas están aquí, pero hay un sentido muy limitado de la libertad y el trazado es bastante extraño.
★★★

Gex 3D: Enter the Gecko
Take 2
Precio no disponible
Pretende ponerse al nivel de *Mario*, pero los saltos y demás no dan esa sensación de libertad que te ofrece el otro juego. Por otra parte, hay que decir que el diseño de los niveles casi iguala al de Nintendo, y tienes 125 movimientos a tu disposición.
★★★★

Heart of Darkness
Ocean
7.490 ptas.
La aventura en 2D que hacía ya tiempo que esperábamos. Épica gálica exageradamente difícil sobre un niño y su perro, en la que tiendes a acabar teniendo que jugar a boleo.
★★★

Jurassic Park: The Lost World
Sony
Precio no disponible
Juego con dinosaurios para controlar a tu «dino» a través de un paisaje soso en 3D.
★★

Legacy of Kain: Soul Reaver
Proein
7.995 ptas.
No es tan difícil como *Tomb Raider III*, quizá tampoco tan fascinante, pero la combinación de aventura y RPG siempre brinda mucha emoción. En *Soul Reaver* (no lo confundas con *Blood Omen*, que era un título de menor calidad) tienes además la ventaja de no perder tiempo mientras se cargan los niveles, pues eso ocurre automáticamente.
★★★★

Lucky Luke
Infogrames
7990 ptas.
Esta aventura de niños pretende ser un poco «retro», al incluir secciones con *bonus* pertenecientes a otros géneros de juego. Su *look* de dibujos animados y su simplicidad hace de este un juego entretenido aunque poco duradero.
★★★

Megaman X4
Virgin
7.990 ptas.
Sufre de un exceso de diálogo y eso de correr y saltar en estilo «retro» da la sensación de ser muy pasado de moda.
★★

Ninja: Shadow of Darkness
Proein
7.990 Ptas.
Ha llegado el hombre de negro, otro aventurero en 3D, con una buena gama de bofetadas, patadas y magia. Entretenido, pero bastante difícil, y con un sistema de cámara un poco extraño.
★★★

Oddworld: Abe's Exodus
GT Interactive
8.490 ptas.
Juego de plataformas con puzzles protagonizado por un alienígena muy ágil. Paséate por pantallas en 2D y rescata a tus amigos, y por el camino resuelve enigmas. A veces pone de los nervios, pero los detalles acertados que tiene más sus maravillosos gráficos hacen de este un juego entretenido y duradero.
★★★★

Oddworld: Abe's Oddysee
GT Interactive
3.990 ptas.
Está muy influenciado por el clásico *Flashback*. Por vez primera Abe se nos hace auténticamente simpático, y aparecen una serie de elementos originales. Se tarda algún tiempo a dominar los controles, pero están bien pensados, y el juego es inmenso, con rompecabezas que te romperán la cabeza.
★★★★

Pandemonium 2
BMG Interactive
Precio no disponible
Plataformas en pseudo-3D, ya que el camino ya está marcado. Además, no encontrarás ningún tipo de reto. Caos total.
★★

Rugrats
Proein
5.990 ptas.
Puzzle de extraña animación, defectuosos controles y preocupante falta de dinamismo. Fiel al cómic en que se inspira, pero más bien pobre en su forma de recrearlo y, además, demasiado difícil para niños pero simple y repetitivo

para los mas crecidos.
★★

Skull Monkeys
EA
Precio no disponible
Gráficos preciosos que se mueven bastante rápido, pero no es más que una nueva versión del juego de plataformas en 2D *Earthworm Jim*. Quizás tenga algún interés para jugadores pre-adolescentes, sobre todo por los chistes tan malos que tiene.
★★★

Spyro the Dragon
Sony
7.990 ptas.
Protagonizado por un pseudo dinosaurio violeta al estilo del mundo de las muñecas Barbie, este juego de plataformas en 3D bello e inmenso está pensado para niños, como se puede deducir de la simplicidad de los primeros niveles. Pero las misiones de rescate de dinosaurios y las plataformas en sí están bien conseguidas.
★★★★

Tenchu
Activision
8.490 ptas.
Este juego de lucha y exploración (una combinación de Lara Croft y artes marciales) protagonizado por un sujeto que se mueve con ayuda de un garfio, podría haber alcanzado las cinco estrellas si no fuera por el parpadeo de pantalla y la cámara molesta.
★★★★

Tombi
Sony
7.490 ptas.
Algunos elementos de juego de rol, y tareas innovadoras añaden divertimento a este plataformas en 2D de la vieja escuela. Se basa mucho en los secretos y el diseño de los niveles para ponerlo en marcha.
★★★

Shoot'em up

Apocalypse
Proein
8.490 ptas.
Un *shoot 'em up* futurista y colosal, con una curva de aprendizaje que está bien, y sin exceso de cosas por resolver que interrumpan el ritmo de la acción. Entretenimiento sólido y violento.
★★★

Asteroids
Syrox
5.990 ptas.
El concepto original no ha cambiado, pero la existencia de potenciadores y los efectos especiales que casi dañan la vista hacen que sea entretenido para la generación de los noventa, aunque un poco pasado de moda.
★★★

B-Movie
GT Interactive
8.490 ptas.
Un curioso *shoot 'em up* en 3D de tiro al alienígena, en estilo años cincuenta con naves espaciales que parecen de dibujos animados. El control complicado y el alto nivel de dificultad son garantía de un ataque de nervios.
★★★

Colony Wars
Psygnosis
Precio no disponible
Este culebrón espacial al estilo de *Wing Commander* tiene buenos gráficos y te hará pasar buenos ratos, pero la estructura de las misiones, que no te permite rehacer una que hayas fallado, hará que te comas el mando de rabia.
★★★

Colony Wars: Vengeance
Psygnosis
Precio no disponible
De apariencia impresionante, esta continuación te llevará a ti y a tu nave a través de una serie de misiones en primera persona y batallas espaciales brutales. El exceso metodológico pone de los nervios, pero tiene un realismo que hará morirse de envidia a los fans de *La guerra de las galaxias*.
★★★★

Doom
GT Interactive
3.990 ptas.
Excelente reconversión del *shooter* en primera persona revolucionario de iD. Por si has estado de vacaciones durante los últimos años, te informamos que *Doom* va de un tipo que avanza por cavernas futuristas, agujereando a todo objeto que se mueva. El hecho de que los gráficos estén anticuados permite que reluzca la jugabilidad y el diseño de los niveles.
★★★★★

Duke Nukem
GT Interactive
8.490 ptas.
Un *shooter* en primera persona de muy mal gusto, protagonizado por un psicópata y varias chicas bombón semi-desnudas. Muchas posibilidades de juego, y niveles diseñados según sitios reales. Pero empieza a parecer un poco caducado.
★★★★

Forsaken
Acclaim
3.990 Ptas.
Un combate a muerte en una carrera para conseguir los últimos recursos de un planeta que está condenado. Es un *shoot 'em up* con túneles y planeadores. Los controles son un poco complejos, pero el aspecto visual te hará seguir jugando túneles a través.
★★★★

G-Police
3.490 ptas.
Cuando empiezas a guiar a tu agente del futuro en su moderna nave, enviando a los criminales al calabozo, al principio te parece tan fácil como controlar a un niño de tres años en un supermercado. Pero si sigues con él, descubrirás una apremiante experiencia, especialmente en los momentos en que consigue introducir alguna estrategia mientras tú no miras.
★★★★

Nuclear Strike
EA
Precio no disponible
Varios vehículos, helicópteros, pistolas, misiones y demás, junto con el factor de estrategia que nace del hecho de que hay poco fuel y armas. Bastante aburrido.
★★

Point Blank
Sony
6.990 ptas.
Sólo se les podía ocurrir a los japoneses crear un juego de tiro a la diana en que aparecen ninjas y pirañas. Tiene un modo para cuatro jugadores y es muy adictivo. Invita a tus colegas para una sesión de birras y disparos divertidísimos.
★★★★

Retro Force
Psygnosis
6.990 ptas.
Un *shoot 'em up* de la vieja escuela francamente aburrido.
★★

R-Types
Virgin
6.990 ptas.
Fieles conversiones de la primera y segunda parte de *R-Types*. Diseño de niveles muy conseguido, potenciadores muy buenos y fuerte adicción. Y todo esto cabe dentro de tu televisor portátil.
★★★★

R-Type Delta
Sony
7.990 ptas.
Esta actualización nos trae de regreso al más que destructivo «Force», ahora con armamento reforzado. Pero la falta de imaginación en la confección de los niveles y las atiborradas pantallas son bastante decepcionantes.
★★★

Reboot
EA
Precio no disponible
Destruye a un dictador con ayuda de planeadores. Interesante variante del género *shoot 'em up*. Los niveles bien trabajados y los buenos gráficos crean un ambiente auténtico. Pero es demasiado repetitivo y tiene unos controles problemáticos.
★★★

Small Soldiers
EA
Precio no disponible
Soldaditos de plomo se lanzan a la aventura. Buena imagen y bien hecho, pero este *shooter* en tercera persona no entretiene.
★★

Estrategia

Command & Conquer
Virgin
3.990 ptas.
Un sofisticado simulador de guerra basado en mover el cursor por la pantalla. Eres el responsable de administrar todos los recursos y decidir cuándo enviarás a tus hombres a la muerte. Es muy popular, consistente y envolvente, pero ya empieza a estar anticuado. El diseño de los niveles y la velocidad de la acción hacen de él una ganga, así que te recomendamos vivamente.
★★★★★

Command & Conquer: Red Alert
Virgin
Precio no disponible
La continuación de Command & Conquer contiene algunas mejoras, como los gráficos perfeccionados y un sub-juego. Si al llegar a la masacre no tienes *mouse*, entonces réstale una estrella a este juego por la dificultad que tendrás en controlar a tus diminutos hombres. A parte de esto, es un buen juego con la tira de misiones.
★★★★★

Constructor
Acclaim
7.490 ptas.
Construye tu propio imperio urbano. Señala y haz clic para construir casas y mantener a los habitantes satisfechos. Tendrás que habértelas con toda una serie enemigos, rivales y locos que te pondrán las cosas difíciles durante el juego. Es de gran complejidad y muy completo.
★★★★

Global Domination
Psygnosis
7490 ptas.
Bastante difícil de aprender a jugar, pero a la larga, este juego de guerras usurpacerebros gusta y satisface.
★★★

KKND: Krossfire
Infogrames
7.990 ptas.
Frustrante dificultad en «apuntar y hacer clic», con un modo especial para dos jugadores.
★★

Populous: The Beginning
EA
7.990 ptas.
Esta recomendable conversión del título para PC, en la que puedes formar tribus que te veneren y destruyan a tus enemigos, se controla enseguida y es tan grande que le dedicarás semanas enteras. Es muy envolvente y los gráficos en 3-D crean una gran sensación de libertad.
★★★★

Treasures of the Deep
Sony
Precio no disponible
La escasez de niveles se ve compensada por el aumento progresivo de dificultad y la extensa gama de armas y misiones de exploración submarina. La parte de buceo en sí es muy inconsistente.
★★★★

Wargames
EA
7.990 ptas.
Las misiones son sencillas y poco numerosas, pero es una buena alternativa a *Command & Conquer*, con altas dosis de acción. La extensa gama de vehículos y el juego para dos jugadores de capturar banderas te hará pasar un buen rato viendo perecer al enemigo.
★★★★

Warhammer: Dark Omen
EA
8.990 ptas.
Este juego sufre la maldición de los malos controles. Tener que repetir misiones te pondrá de los nervios.
★★★

RPGs

Alundra
Psygnosis
7.490 ptas.
Una trama interesante junto con un toque de estilo arcade. Es tan importante moverse y saltar como resolver rompecabezas difíciles pero lógicos.
★★★★

Breath of Fire III
Virgin
7.490 ptas.
Paséate por un paisaje en pseudo-3D, y conversa con la gente mientras resuelves cosas. La interesante historia (tienes que combinar genes para dar poderes especiales a dragones) hace que te involucres, aunque a veces encontrarás que es un poco lento.
★★★★

The Granstream Saga
Sony
6.990 ptas.
Una trama que promete, pero que después resulta convertirse en una serie de misterios que resolver simples y evidentes. El resultado es un juego de rol pedestre.
★★

Megaman Legends RPG
Virgin
7.490 ptas.
La muy esperada puesta al día del juego de plataformas y disparos de los '80. El elemento de rol confiere sabor oriental y profundidad al asunto, pero el repetitivo disparar contra robots gigantes puede que te canse.
★★★

Wild Arms
Sony
6.990 ptas.
Un juego de rol importante, eclipsado solamente por el clásico *Final Fantasy VII* (ver arriba). Padece el mismo síndrome de batallas aleatorias que el otro juego, y los gráficos demasiado anticuados te quitan la capacidad de adentrarte en el juego, pero aun así te enganchará.
★★★★

Aventura

Discworld 2
Psygnosis
Precio no disponible
Este juego sufre la falta de trama y de reto pero sus personajes son divertidos.
★★★★

Diver's Dream
Konami
8.490 ptas.
Es en esencia un juego del estilo de *Tomb Raider*, pero subacuático. *Diver's Dream* está lleno de monstruos marinos y misiones inteligentes pero es lento y ofrece poco margen de respuesta. Reproduce muy bien la sensación de estar bajo el agua.
★★★

Resident Evil 2
Capcom
8.990 ptas.
El hecho de que puedas controlar a dos personajes no añade nada sustancial, y lo que hay a resolver es parecido a lo del primer juego. Pero *Resident Evil 2* es mejor en todos los otros aspectos. El guión mejorado junto con una actuación de mejor calidad te pondrá la piel de gallina (además, hay un mayor número de zombis). Y las escenas que hay de por medio son lo mejor de este producto que te mantendrá despierto (del miedo) toda la noche.
★★★★★

Puzzle

Bust-A-Move 2
Acclaim
3.990 ptas.
Te olvidarás de que tienes que dormir de vez en cuando. El juego más sencillo y adictivo que existe desde que un ruso tuvo la idea mientras jugueteaba con las piezas de Lego de sus hijos. Lo único que tienes que hacer es aparejar las cosas esas deformes para limpiar la pantalla. Es simple de conseguir, pero el modo para dos jugadores os mantendrá a ti y a tu amigo despiertos toda la noche. En el modo de un jugador te quedarás sin amigos.
★★★★★

Bust-A-Move 4
Taito
6.990 ptas.
Juego rompecabezas muy adictivo. El objetivo consiste en nada más que aparejar burbujas de colores. Es tan fácil de aprender y a la vez tan difícil de dejar como las versiones anteriores. Hay un modo llamado «bubble link» que da para un juego de ritmo mucho más acelerado, y algunos niveles con cosas nuevas. Pero no vale la pena comprarlo si ya tienes una versión anterior.
★★★

Devil Dice
Sony
6.990 ptas.
Esta versión en 3D del dominó pero con dados no es el juego simple para cualquier ocasión. Pero una vez te metes dentro, es difícil de dejar. Esto ocurrirá una vez te acostumbres a su intensa velocidad y al miedo que producen esos personajes que hay en el medio.
★★★★

Live Wire
Sci
Precio no disponible
Completando los cuadrados con la finalidad de colorear las fichas del tablero obtendrás el mismo aburrimiento que con un librito de pasatiempos.
★

Shangai: True Valor
Activision
7.990 ptas.
Juego chino horroroso de emparejamiento de fichas. Muy complicado.
★

Super Puzzle Fighter II
Virgin
Precio no disponible
Este juego buenísimo es el resultado de una mezcla de *Tetris* y *Bust-A-Move*, con una pizca de *Street Fighter* (por los personajes que aparecen). Las jugadas acertadas producen un combate sobre pantalla. El modo para dos jugadores es brutalmente adictivo, pero si te pones a jugar al modo para un jugador tendrás a tu familia llamando a la puerta de tu habitación porque no te han visto durante todo el mes.
★★★★★

Swing
Software 2000
Precio no disponible
Una variación de *Bust-A-Move* algo más lenta, donde las bolas oscilan según el dictado de la gravedad. Es una experiencia adictiva, pero vas a necesitar tiempo para dominarlo.
★★★

Worms
Ocean
3.990 ptas.
Juego de batalla multijugador con invertebrados peleones. Hace demasiados esfuerzos en vano para ser mono y diferente. Ofrece poco interés en modo para un jugador.
★★★

Fiesta

Bomberman World
Sony / Hudsonsoft
7.490 ptas.
Juego de laberintos y bombas. La versión en 3D isométricas de este juego clásico es pesada y poco original. Por suerte, si es adictiva en modo multijugador.
★★★

Poy Poy 2
Konami
8.490 ptas.
Lanza-trastos multijugador que te ponte a correr a lo loco para recoger cosas y lanzarselas a tus contrincantes. Es divertido, sobre todo jugando con amigos, pero a la vez es algo confuso.
★★★

Retro

Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2
Midway
Precio no disponible

Los juegos que nos ofrecen son *Millipede*, *Road Blasters*, *Paperboy*, *Crystal Castles*, *Marble Madness* y *Gauntlet*. Pero ninguno de ellos se mantiene en pie en una era donde se tiene que tener mucho pecho para convertirse en estrella de los videojuegos.
★★★

Bubble Bobble/ Rainbow Islands
Sony
Precio no disponible
Una buena ración del rancho de la vieja escuela, con juegos multipantalla de acción saltimbanqui protagonizados por Bub y Bob. No se aguanta al lado del fontanero italiano y del erizo azul.
★★★

Sony Museum 1
Sony
7.490 ptas.
Saluda a los abuelos *Galaga*, *Pacman*, *Pole Position* y *Rally X*. La primera entrega de juegos bajo el título de *Sony Museum* es la mejor de todas, y pondrá nostálgico a más de uno. Pero aparte de esto no hay mucho más, ya que los juegos son demasiado sencillos por el precio que pagas por ellos.
★★★

Ace Combat 2
Sony
7990 ptas.
Es tu oportunidad para volar en tu propio pájaro mecánico a la vez que resuelves millones de combates. Al principio, está bien, pero cansa de seguida.
★★★

Music Creation for the PlayStation
Codemasters
6.990 ptas.
Fabrica tu propio tecno y crea tus propios temas musicales mediante la manipulación de trozos de melodías e imágenes. Demasiado difícil para principiantes e insultante para profesionales.
★★★

PaRappa the Rapper
Sony
Precio no disponible
Únete a un perro simpático y musical. La selección de melodías geniales hace que esto sea muy original y divertidísimo. Te lo acabarás en una tarde, pero te lo pasarás bomba.
★★★★

PC Top 20

1. Civilization: Call to Power
EA
7.995 ptas.
Lleva a una sociedad desde el año 4000 a. de C. hasta el futuro. *Call to Power* sacrifica la calidad gráfica a favor de una mayor complejidad y durabilidad. De esta forma, construir ciudades y ganar guerras se convierte en una compleja tarea que requiere mucha planificación.
★★★★

2. Commandos: Más allá del deber
Proein
3.995 ptas.
Se trata de un juego genial, pero exige paciencia, pues hay que adaptarse a él poco a poco, y no sólo es poco flexible sino muy difícil. Sería deseable que las armas y los soldados se pudieran configurar con cierta libertad.
★★★★

3. X-Wing Alliance
EA
6.790 ptas.
Pertenece al lote de los inspirados en *Star Wars*, y te da la oportunidad de luchar en escenarios del doble de tamaño que el juego original. El equilibrio entre los modos para un jugador y multijugador y la rápida instalación son algunas de sus ventajas.
★★★★

4. Saga: La Furia de los Vikingos
Friendware
7.450 ptas.
Intenta aumentar la natalidad en tu aislada y mugrienta aldeucha vikinga. Después surca los mares al mando de un puñado de depredadores humanos y negocia o destruye.
★★★

5. Baldur's Gate
Virgin
7995 ptas.
Controla una pintoresca banda de ladrones, elfos y hechiceros en este juego de rol de tipo tradicional. Toma tiempo adquirir precisión con los controles, pero es un juego de excitante combate en tiempo real e impresionantes gráficos isométricos en 3D.
★★★★

6. Age of Empires: El Auge de Roma
Microsoft
Precio no disponible
Un excelente juego de estrategia en tiempo real que despliega todo su potencial en las campañas para un jugador. Las partidas multijugador, en cambio, se nos antojan algo deslustradas por su falta de originalidad. El editor de escenarios es estupendo.
★★★★

7. Silver
Infogrames
6.990 ptas.
Se trata del tradicional argumento del ser poderoso y malvado que somete a un pueblo mientras algunos héroes valientes se enfrentan a él. Los gráficos de ambiente y el modelado están muy bien, pero son muy grandes en relación al tamaño de los personajes. La cámara deja mucho que desear.
★★★★

8. Shogo: Mobile Armour Division
Dynamic Multimedia
2.995 ptas.
Es un *shoot 'em up* en primera persona que se caracteriza por su estilo manga y la posibilidad de vestirte de robot. Desplazarte con este armatoste metálico es más fácil de lo que parece, y los gráficos complementan perfectamente el diseño inteligente de los niveles.
★★★★

9. Sim City 3000
EA
6.690 ptas.
¡Si no te gusta tu ciudad, hazla de nuevo! Pero no creas que es tan simple, la gran variedad de decisiones que se tienen que tomar en este juego te convencerán de lo complejo pero divertido que puede ser el diseño y construcción de una ciudad desde el principio.
★★★★

10. RollerCoaster Tycoon
7.995 ptas.
Construir atracciones y hacer a la gente feliz es interesante durante un rato, pero Bullfrog lo hizo mejor con su *Theme Park*. Un juego muy completo y lleno de detalles, pero no especialmente divertido.

11. Resident Evil 2
Virgin
6500 ptas.
Tienes que acribillar zombis y coleccionar objetos para llegar al fondo de la siniestra plaga desencadenada por el virus-G. Buena atmósfera de terror, aunque la cámara fija entorpece el juego.
★★★

12. Superbikes World Championship
EA
5.990 ptas.
Este simulador de motociclismo puede ufanarse de contar con mejores licencias que cualquier otro en el mercado, lo que lo hace con mucho el más realista. Tendrás que tomarte tu tiempo para conocerlo, pero llegarás a experimentar una conducción realmente emocionante.
★★★★

13. Half-Life
Sierra
6.990 ptas.
Se escenifica en un ambiente terriblemente verosímil e incorpora puzzles coherentes y adversarios tan astutos que te sorprenderás. Todo esto en medio de preciosas detonaciones enemigas.
★★★★★

14. Rainbow Six
Red Storm
7.495 ptas.
El género de los *shoot em up* cuenta ahora con un miembro más cerebral; la profundidad estratégica de *Rainbow Six* se ve en el hecho de que una bala puede arruinar tu carrera. El punto flojo de este juego está, sin embargo, en la poca inteligencia artificial de los oponentes.
★★★★

15. Railroad Tycoon II
Proein
7.995 ptas.
Es una mejora respecto al original. La administración de fondos y la dirección de trenes se acentúan más, quitándole importancia y tiempo a la aburrida construcción de raíles. Hay montones de zonas temporales y trenes con los que puedes jugar, y la gama de opciones te permite encontrar un juego a tu medida. Es genial.
★★★★★

16. Fallout 2
Interplay
5.990 ptas.
Juego de rol al estilo de los viejos tiempos. A medida que te vayas moviendo por esta ciudad apocalíptica te espantarás por los gráficos en 3D isométrico, los combates por turnos y la gran cantidad de estadísticas. Pero en el fondo es un juego simple, y te enganchará. El desarrollo de la trama bien planificado añade placer a esto.
★★★★

17. Command & Conquer: Ultimatum
6.795 ptas.
Obra maestra y pionera de la estrategia.
Si los Nod te marean, humíllalos con tu sabiduría estratégica. Todos los desarrolladores lo han copiado.

18. V-Rally
Infogrames
4.895 ptas.
Ciertamente es otra importación de un juego para consola, pero sus virtudes no pueden dejarse pasar por alto. Cómpralo tranquilamente, y ya verás cuánto han mejorado la versión original.
★★★★★

19. Delta Force
Erbe
7.495 ptas.
Esto no es estrategia sino una batalla desenfrenada, con armamento y escenarios casi de verdad. Resultas matando a tus propios hombres en medio de la batalla y un par de balas que te entren son suficientes para acabar contigo.
★★★★

20. TOCA 2 Touring Car
Codemasters
7.995 ptas
En ningún momento deja de ser impactante. El tratamiento realista hace que hasta las vueltas de reconocimiento proporcionen placer. Si además tomamos en consideración las carreras extras que contiene, esto es algo que vale la pena comprar.
★★★★★

También a la venta...

Carreras

Tellurian Defence
Psygnosis
Precio no disponible
Tiroteo intergaláctico en primera persona. Desgraciadamente, este producto es uno de esos que se perderán en el olvido colectivo de la humanidad.
★

Carmageddon 2: Carpocalypse Now
Sales Curve
6.990 ptas.
El juego que despertó tantos debates y controversias vuelve de nuevo. Con una mejora a nivel estructural, que nos proporciona elementos nuevos, como carreras, *deathmatches* y potenciadores y acción automovilística sangrienta, es bastante satisfactorio.
★★★

DethKarz
Infogrames
6.990 ptas.
Son cuatro mundos y doce circuitos, diseñados en el más puro estilo montañas rusas, y con toneladas de armamento. Lo único es que resbala mucho, y esto eleva la dificultad enormemente.
★★★

King Quest: Mask of Eternity
Havas Interactive
6.750 ptas.
Un juego visualmente asombroso que intenta disimular su condición de juego de rol mediante efectos variados. Pero se le ve el plumero por el tipo de combate y los rompecabezas. Aun así, es fácil de jugar y muy entretenido.
★★★★

Mad Trax
Black Friar
6.995 ptas.
Mal planteado, malos contrincantes, mal sistema de detección de colisiones y, en definitiva, mal rollo. Cosas del futuro lejano.
★★

Powerslide
GT Interactive
8.990 ptas.
Tiene buen aspecto, se mueve a la velocidad de un rayo y se comporta de forma realista. Pero tiene el problema de que tiende a ser frustrante y que te lo acabas enseguida.
★★★

Readline Racer
Ubi Soft
4.995 ptas.
Montones de pistas y un buen número de contrincantes en este veloz juego de carreras de motos acilindradas. Por suerte, el correr no se limita a mantener apretado el botón de aceleración, ya que necesitarás destreza para no caerte de tu moto.
★★★★

Viper Racing
Havas
4.975 ptas.
Coches de carreras que van a por todas. La mecánica exageradamente realista de este juego da pie a unas carreras muy auténticas. Además, hay opciones multijugador y la posibilidad de reajustes en tu coche.
★★★

X Games Pro Boarder
EA Sports
Precio no disponible
Los gráficos no es que sean ninguna maravilla, pero hay suficientes movimientos de todo tipo que te mantendrán entretenido. Hay que decir que el modo multijugador no les salió demasiado bien.
★★★

Deportes

Actua Tennis
Gremlin
Precio no disponible
Lleno de bellos movimientos y tablas de estadísticas de todo tipo, este juego sacrifica en nombre de la imagen el control direccional, que es lo que realmente hubieras querido tener en un juego de estas características.
★★★

FIFA 99
EA
5.795 ptas.
Tiene todas las posibilidades visuales, pero es demasiado fácil hacer goles (principalmente con los jugadores veloces). Es más recomendable para principiantes que para quienes quieran disfrutar de una aventura propiamente futbolística.
★★★

Football World Manager
Ubi Soft
Precio no disponible
Una buena cantidad de equipos, una interfaz fácil de usar y poca cantidad de estupideces financieras. A veces, resulta un poco difícil enterarse de lo que está pasando.
★★★

The Golf Pro
Empire
2.795 ptas.
Un nuevo sistema de darle a la pelota complica la jugabilidad, pero se va haciendo más fácil con la práctica. Las imágenes del césped harán que tengas ganas de entrar en la pantalla y tumbarte por ahí. La física que controla las pelotas está muy bien conseguida.
★★★★

Links LS '99
Proein
7.995 ptas.
Los gráficos son preciosos, pero tarda mucho en dibujar el paisaje. Además, utiliza el sistema de la barra de potencia que utilizan la mayoría de simuladores de golf. Aun así no nos podemos quejar, ya que nos ofrecen cuatro campos, ocho jugadores y 30 modos de juego.
★★★★

NBA Live 99
EA
5.990 ptas.
Más bolas, pero esta vez con canastas. Es demasiado fácil, sobre todo por culpa del bajo nivel de los contrincantes que controla la consola. Pero funciona bien, es visualmente una maravilla y te ofrece la tira de opciones.
★★★★

World Cup '98
EA
Precio no disponible
Solamente desde el punto de vista de la licencia y de los gráficos, este juego ya gana a muchos. Pero aparte, aunque no constituye tampoco ninguna mejora sustancial respecto a *Road to the World Cup*, tiene un juego fluido y tenso, con elementos de estrategia.
★★★

Plataformas

Rayman
Ubi Soft
Precio no disponible
Este plataformas de estilo retro es poco satisfactorio y demasiado simple.
★★

Shoot 'em up

Aliens VS Predator
EA
3990 ptas.
Juega como *marine*, Alien o Predator, y prueba suerte en cualquiera de los 10 niveles. El diseño de los escenarios es excelente y la atmósfera está muy bien conseguida, pero puede ser demasiado difícil.
★★★★

Heretic II
Activision
7.995 ptas.
Es un *shooter* tradicional y tridimensional. Viene con hechizos defensivos y ofensivos incluidos, y tiene sus controles, armas y gráficos en su sitio.
★★★★

Blood II: The Chosen
GT Interactive
7.990 ptas.
Paseos en 3D con los derrames de sangre más bestias vistos por aquí en los últimos tiempos. Una historia con gancho y buena variedad de mapas.
★★★

Darklight Conflict
EA Classics
Precio no disponible
Conviértete en un combatiente Repton y lucha contra los Ovons. Este es un juego de disparos más bien *light*, que tiene unos controles bastante intuitivos y unos efectos de explosión satisfactorios.
★★★

Forsaken
Acclaim
7.990 ptas.
Uno de los juegos 3D más intensos que tendrás en tu PC. Casi un *Quake*, *Forsaken* te deja solo en unas mazmorras llenas de tipejos, misiles, recargas de pistolas y efectos especiales de película. Además, ofrece la mejor acción en túneles y los mejores *deathmatch* para 16 jugadores que nunca hayan existido.
★★★★★

Future Cop: LAPD
EA
5.990 ptas.
Contiene niveles grandiosos donde puedes practicar tus dotes anticriminales. Pero se reduce demasiado a disparar instintivamente, con pocas

oportunidades de utilizar tu cerebro.
★★★

Jedi Knight
Proein
Precio no disponible
Un buen relanzamiento de este cruce entre *La guerra de las galaxias* y *Quake*. El papel que hacen las Fuerzas es sustancial, y el diseño de niveles y cosas a resolver son resultado de un buen rato de cavilación. Tanto para amantes como para detractores del conocido filme.
★★★★

Klingon Honor Guard
Proein
7.495 ptas.
Hay una serie de factores raros en este *shooter* en 3D basado en la serie televisiva *Star Trek*, como por ejemplo que a veces terminas una misión mucho antes de haber llegado al final del nivel. Pero estas cosas se olvidan por el hecho de que la experiencia es intensa.
★★★★

Quake II
Proein
7.995 ptas.
Mucho de lo mismo, pero en este caso más de algo que ya era de gran calidad. *Quake II* es mejor jugarlo a través de la red, y te ofrece más monstruos (aunque no más listos), pistolas inmensas, diseño de niveles mejorado y un motor adaptable.
★★★★★

Rainbow Six
Red Storm
7.495 ptas.
Protagonizado por héroes de las fuerzas de combate especiales, esto es un *shooter* en tercera persona que te sitúa en casos realistas de terrorismo. El efecto de realismo está conseguido y la cantidad de estrategia necesaria hace que tengas que utilizar tu cerebro más a menudo que en los otros *shooters*.
★★★★

Shadow Warrior
Proein
Precio no disponible
Fracaso en primera persona. *Gore* gratuito y dificultad exagerada.
★

Shogo: Mobile Armour Division
Dynamic Multimedia
2.995 ptas.
Es un *shoot 'em up* en primera persona que se caracteriza por su estilo manga y la posibilidad de vestirte de robot. Desplazarte con este armatoste metálico es más fácil de lo que parece, y los gráficos complementan perfectamente el diseño inteligente de los niveles.
★★★★

Sin
Proein
7.995 ptas.
Acción de disparos tradicional. Tiene los gráficos de *Quake II*, el estilo de misiones de *GoldenEye* y las pistolas enormes de *Duke Nukem*. Desgraciadamente, *Half-Life* ya lo ha hecho. Y mejor.
★★★

Thief: The Dark Project
Proein
7995 ptas.
Es un *shooter* en primera persona que sustituye el estilo de ir a saco de *Metal Gear Solid* por un estilo sigiloso. El ambiente que crea esta bien, pero engancha poco.
★★★

Trespasser
EA
5.990 ptas.
Shooter con dinosaurios decepcionante
Disparar a dinosaurios es difícil, aburrido y deprimente.
★

Unreal
GT Interactive
6.990 ptas.
Sin duda alguna, es el juego de estilo *Doom* más rápido y entretenido que hay para PC. Está lleno de momentos geniales casi de película, un ambiente a lo grande, enemigos inteligentes y gráficos que te dejarán boquiabierto. Hay que decir que las armas son tan poco potentes que a veces tienes la impresión de que te estás defendiendo con un tirachinas.
★★★★★

Wing Commander: Prophecy Classic
EA Classics
8.990 ptas.
Tus pilotos valientes se enfrentan a una amenaza alienígena no identificada. No es monótono como uno esperaría después de haber visto los otros de la serie. Hay momentos en que parece una verdadera película de ciencia ficción, estropeado por las estadísticas que van apareciendo en la pantalla de vez en cuando.
★★★★★

Estrategia

Caesar III
Havas
6.995 ptas.
Hay dos maneras de jugar a este juego: o bien como si se tratara de *Sim City*, donde te dedicas a construir tu propio imperio, o bien como un juego de misiones. Es complicado, pero dedícale tiempo y verás que a la larga es adictivo y entretenido.
★★★★

Cannon Fodder
Editor no disponible
Precio no disponible
Un juego de estrategia en tiempo real a escala reducida. Los controles permiten que el desplazamiento de tus hombres por el campo de batalla de la primera guerra mundial sea una cuestión intuitiva, pero no por eso fácil. A la vez se ve algo anticuado.
★★★

Command & Conquer Classic
EA Classics
Precio no disponible
Escoge un ejército cualquiera, señala con el cursor y haz clic para crear recursos y guiar a tus hombres a la batalla. Ha estado ampliamente superado, pero es ideal para quien no haya jugado nunca a un juego de estrategia en tiempo real.
★★★

Dark Reign
Proein
Precio no disponible
El escenario futurista de este juego de batalla en tiempo real, junto con la inteligencia de sus misiones y la claridad de la interfaz hacen de esto una experiencia placentera. Al precio reducido que está no te sabrá mal aun cuando veas que el sonido y los gráficos dejan mucho que desear.
★★★★

Deo Gratias
Frendware
Precio no disponible
Eres Dios y administras el universo. La interfaz es confusa y, teniendo en cuenta que representa que dominas el universo, tienes muy poca sensación de control.
★★

Dungeon Keeper
EA Classics
Precio no disponible
En esta épica llena de estrategia pones en marcha tu propia cámara de tortura. Al principio te resultará algo difícil, sobre todo por culpa de la mezcla de modos de juego y cámaras. Pero el sentido del humor que tiene y la jugabilidad conseguida harán que al final te enganches.
★★★★★

Dune 2000
EA
6.990 ptas.
Este nuevo juego de construcción de tu propio imperio contiene 27 niveles y tres «tribus» para escoger. Pero es demasiado simplista como para que realmente te lo puedas pasar bien.
★★★

Gangsters
Proein
7.995 ptas.
Este juego situado en los años treinta combina lo mejor de los juegos de construcción a lo *Sim City* con los elementos de los juegos de estrategia por turnos. Los controles son complejos, pero se agradece porque te ofrecen mucho juego.
★★★

Duelo de hechiceros
Virgin
Precio no disponible
Este juego de estrategia en tiempo real lleno de caballeros y brujos te proporciona un entorno de hechizos y creación de monstruos verdaderamente genial. Los personajes principales están bien diseñados, la trama te engancha y los 30 mapas son lo bastante realistas como para hacerte creer que realmente te encuentras allá.
★★★★★

Machines
Acclaim
7.990 ptas.
Dos ejércitos de robots se enfrentan por el dominio de un planeta desconocido en un juego de estrategia en 3D. Puedes fabricar más de 50 máquinas distintas con sus características particulares, acudir a 25 tipos diferentes de armas y construir 9 estructuras en cada uno de los 5 niveles tecnológicos. Un verdadero derroche de posibilidades para sacar partido al género de estrategia.
★★★★

MechCommander
Proein
7.995 ptas.
Basado en el juego de mesa *Battle Tech*, y un poco por debajo de la acción de los Mech Warrior, *MechCommander* puede alardear de su logística bien planificada, su detalle minucioso y su ejemplar diseño de niveles.
★★★★

Populous: The Beginning
EA
6.990 ptas.
Construye cabañas, crea guerreros y luchadores, consigue hechizos para transformar la tierra, combate y derroca a tus enemigos, etc. Esencialmente es lo de siempre, pero hecho de forma más fácil de llevar a cabo, y además en 3D. Jugarás sin duda durante horas seguidas.
★★★★

Starcraft
Blizzard Entertainment
3.995 ptas.
La misma combinación de construcción, investigación, administración de recursos como su predecesor *Warcraft*, pero contiene detalles nuevos y complejidad que le inyectan vida nueva a este género.

The Settlers III
Blue Byte
7.450 ptas.
Esta tercera entrega te permite construir ciudades para una variedad de razas diferentes, y después dedicarte a la administración de recursos hasta la saciedad. Los combates no están a la altura de otros, pero en general está bien diseñado y perfeccionado hasta un punto inimaginable.
★★★★

Sid Meier's Alpha Centauri
EA
6.990 ptas.
Reconstruye la sociedad terrícola mediante una buena cantidad de recursos y un par de clics de tu mouse. Hay poco a descubrir, ya que todo es bastante lógico y deducible, pero las cosas nuevas que se han añadido (entre las que figuran terreno ondulado y nuevas tecnologías) y lo mucho que hay por aprender salvan a este juego.
★★★★

Star Wars: Supremacy
LucasArts
Precio no disponible
Una caja de Pandora llena de estrategias, con un resultado de gran complejidad.
★★

This Means War
Editor no disponible
Precio no disponible
Más acción del tipo apunta y haz clic. Tu misión consiste esta vez en salvar al mundo de un virus electrónico que amenaza a todos los ordenadores. Es enrevesado y demasiado difícil.
★★★

Total Anihilation
GT Replay
7.990 ptas.
Es más intenso que los *Command & Conquer*, y tan fácil de usar como una muñeca hinchable (lo que no quita que sea igual de interesante para expertos). Las batallas son la repera y en Internet puedes encontrar cosas para añadir. No dudes en comprarlo.
★★★★★

UFO: Enemy Unknown
Editor no disponible
Precio no disponible
Pon a prueba tu cerebro con este juego cargado de alienígenas. Combate por turnos de la mano de los mismos que inventaron los clásicos para Spectrum *Chaos* y *Rebelstar*. A primera vista no atrae, pero la trama es compleja y los controles están muy bien.
★★★

Uprising
Ubi Soft
7.995 ptas.
Grita órdenes a tus fuerzas de tierra, y luego únete a ellos dentro de un tanque, presenciando así la batalla en primera persona. El juego combina muy bien la administración de recursos con tiroteos a lo loco, dando como resultado un juego curioso e interesante.
★★★★

Warcraft
Editor no disponible
Precio no disponible
Divertido, pero a veces complicado. Este juego se ha superado más de una vez, pero al precio que está sale a cuenta. Te verás llevando a cabo proezas en tiempo real en lugares muy bien ambientados, con todo tipo de brujos y caballeros a tu disposición.
★★★★

Wargasm
Infogrames
Precio no disponible
Este simulador de guerra ultrarrealista contiene unos gráficos que harán que tu familia se piense que te has dedicado a mirar reportajes sobre la guerra de Kosovo y la posibilidad de controlar las batallas desde dos puntos de vista diferentes: la del soldado y la del comandante. Uno de los juegos de este género más completos e impactantes que hay en el mercado.
★★★★

Warzone 2100
Proein
7.995 ptas.
Si eres un fanático de juegos como *C&C*, y estás pidiendo más de lo mismo, búscate un cartucho de *Warzone 2100* y tendrás estrategia en tiempo real en 3D con los mejores gráficos en su género. Los combates son extraordinarios, pero también entretenidos y realistas, con explosiones y descargas luminosas para satisfacer a los más exigentes.
★★★★

Western Front
Empire
Precio no disponible
El hecho de que no puedas guardar el juego en medio de una batalla significa que te tienes que pasar horas jugando sin parar. Penoso.
★★

X-COM: Interceptor
Proein
7.995 ptas.
Esta combinación de estrategia en tiempo real y acción en 3D se nos presenta tan fluido y efectivo como sus predecesores. Y el resultado es otra vez excelente.
★★★★

RPG

Biosys
Take 2
Precio no disponible
Mantén una cúpula en funcionamiento. Mal programado y confuso.
★★

Blood Omen: Legacy of Kain
Activision
Precio no disponible
Juego lineal, monótono y repleto de sosos vampiros.
★★

Dark Earth
MicroProse
7995 ptas.
Paséate por una tierra postapocalíptica, charlando con la población que queda y recogiendo objetos con la finalidad de restaurar la luz. Las cosas que hay para resolver resultan un poco extrañas y difíciles, pero los gráficos son inmejorables.
★★★★

Diablo
Blizzard
Precio no disponible
Un juego de rol en tiempo real que es muy intuitivo, con profundidades a descubrir si te adentras en sus entrañas. Matanzas de monstruos aventuras violentas y hechizos a montones, para mantener entretenidos a los fans de este género.
★★★★

Final Fantasy VII
EIDOS
7.995 ptas.
¿Por qué el PC no tiene también el mejor juego de rol de la historia? Te mantendrá despierto toda la noche, te hará llorar, también hará que te salga sangre por la nariz (sólo si alguien te da en la cara con la caja del juego, que es lo que harán si no lo compras ya). Una trama genial, gráficos impresionantes y una buena gama de hechizos. A veces es un poco confuso porque no ves a tus contrincantes antes de entrar en combate, pero si perdonas esta extravagancia japonesa considerarás que este es uno de los mejores juegos que hay.
★★★★★

Aventuras

Broken Sword
Sold Out
6990 ptas.
Aventuras en Francia. Uno de los mejores exponentes de aquel género de aventuras que exige que los jugadores hablen con los personajes y hagan click sobre objetos varios para ir resolviendo puzzles y terminar el juego. Los puzzles son lógicos, el argumento (un americano que investiga misterios en Francia) engancha, y los personajes y conversaciones entretienen. Además, tiene su lado gracioso.
★★★★★

Curse of Monkey Island
Lucas Arts
6.990 ptas.
Aventura fantástica de apuntar y hacer click, *Monkey Island* es un juego ciertamente entretenido, con puzzles inteligentes; destaca además por sus controles, que facilitan mucho la tarea de explorar e investigar. Una delicia para los ojos y los oídos. Aunque a veces resulte algo frustrante e ilógico, es un juego excelente.
★★★★★

Grim Fandango
Lucas Arts
6.790 ptas.
Esta aventura extraña y divertida —en la que el jugador tiene que guiar a un esquelético agente de viajes en la labor de organizar el pasaje Tierra-Cielo— destaca, por su estilo, presentación y contenido, sobre todos sus posibles competidores. Los puzzles son difíciles y obscuros, pero poco importan al lado de los rasgos de ingenio, la apasionante trama y el encanto de este juego.
★★★★★

Quest For Glory V
Havas
5.995 pesetas
Los personajes y los fondos en pseudo-3D hacen que todo luzca fabuloso; sin embargo, las situaciones no están del todo bien resueltas y el argumento es tópico y más bien aburrido.
★★★

Sanitarium
Mindscape
6.795 ptas.
Al principio del juego, te ves atrapado en un manicomio, y tienes que abrirte paso hasta la salida. Los textos son tópicos pretenciosos, y el argumento desesperante, pero de todos modos puede procurar una razonable diversión.
★★★

Toon Struck
Editor no disponible
Precio no disponible
Una torpe combinación de dibujo animado y acción en tiempo real, estilo *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* Un juego estilo apuntar y hacer clic con inventiva suficiente para distraer durante un rato.
★★★

The X-Files
Fox Interactive
8.495 ptas.
Un producto derivado, interesado y algo espeluznante. He aquí una ristra de videoclips unidos con pegamento marca Cine Virtual. De todos modos, las siete semanas de filmación y la relativa libertad de movimientos lo elevan por encima de la media.
★★★

Simuladores de vuelo

Apache Havoc
Empire
2.995 ptas.
Simulador de vuelo para tiempos de guerra. Y la guerra no cesará, tanto da si te mantienes al frente de tus hombres como si te retiras para tomarte un café. Las misiones son cada vez más complejas, difíciles y, encima, hay limitación de tiempo. Soberbios gráficos.
★★★★

F-16 Aggressor
Virgin
7.990 ptas.
Eres un piloto retirado de la Fuerza Aérea Norteamericana y vuelas para un escuadrón mercenario que interviene en un conflicto armado en África. Fluido, rápido y con manipulación realista; pero es la calidad de los gráficos lo que te dejará atónito.
★★★★

Falcon 4
Proein
8.495 ptas.
Tienes un solo avión, pero el juego es extraordinariamente realista. Las imágenes del terreno son muy nítidas, y el piloto y los ingenieros aconsejan sobre los detalles de la simulación. Esto, más que un juego, es un verdadero trayecto de altitud mediana.
★★★★

Fighter Squadron The Screamin'Demons Over Europe
Parsoft
Precio no disponible
Casi demasiado realista. Se emplean cálculos de punto flotante para simular todas y cada una de las fuerzas que actúan sobre el avión. Tal es el diseño de los aeroplanos, que reaccionan a los choques como si fueran de verdad. Muchísimos vehículos y gran variedad de misiones, pero sólo para fanáticos: no vale como arcade ni como simple juego de tiro. Para sentirse un Tom Cruise de los años 20.
★★★★★

Flight Simulator'98
Microsoft
7.990 ptas.
Esto no está hecho para un jugador inexperto, porque hay que dominar gran cantidad de botones. Como se pretende imitar una verdadera experiencia de vuelo, los controles son necesariamente complicados. Pero algunos gráficos son menos realistas de lo que debieran. También hay que contar con un helicóptero, de manejo exasperantemente difícil, que figura como «toque humorístico».
★★★★

Pro Pilot'99
Havas
Precio no disponible
Gráficos funcionales y ciudades planas. Sólo tienes que orientar el avión en una dirección determinada y contemplar el paisaje, que por lo general no tiene mucho interés.
★★★

Team Apache
Mindscape
7.995 ptas.
Apenas se conocen otros simuladores de vuelo que inicien al novato de manera tan simpática, para después arrojarle en medio de peligros tan convincentes. Recomendable.
★★★★

World of Combat 2000
Novalogic
Precio no disponible
¿Quieres conducir un helicóptero militar, un caza, un tanque? ¿Verdad que sí? Pues aquí tienes esta recopilación. Todos los vehículos están basados en modelos militares genuinos, y los controles son tan sencillos que puedes dominarlos desde el principio, pero, al mismo tiempo, suficientemente complejos para el experto. Las imágenes no son perfectas, pero tampoco importa.
★★★★★

Hell Copter
Ubisoft
6.995 ptas.
Hell Copter es un arcade al viejo estilo. Si te fascinan los simuladores detallistas y pegados a la realidad, tendrás una decepción. Si no, con este juego tendrás la oportunidad de disfrutar de todo el movimiento y la emoción de los viejos arcades con las prestaciones gráficas y sonoras actuales. Controlas uno de los tres helicópteros y cumples misiones de rescate, protección y ataque, mientras una cámara muy sutil y suave te acompaña.
★★★★

Recopilaciones

Overload
Gremlin
Precio no disponible
Hombres de negro (un juego de acción/aventuras no muy brillante, basado en la película), *Premier Manager'98* (un título de futbolístico bien realizado) y *Motorhead* (uno de los mejores juegos arcade de conducción para PC) integran un terceto, si no excepcional, por lo menos decente.
★★★★

X-Wing Collector Series
LucasArts
5.995 ptas.
X-Wing, *TIE Fighter* y *X-Wing vs TIE Fighter*, con todos sus paquetes de misiones, recuperados del catálogo de LucasArts y reunidos a precio económico. Estos títulos, que nada tienen en común con la clásica morralla con licencia de adaptación, ofrecen combates frenéticos y emocionantes basados en *Star Wars*, y, como las dos primeras entregas están reformadas y han experimentado mejoras gráficas, esta recopilación es imprescindible.
★★★★

Miscelánea

Grand Theft Auto
Take 2
6.990 ptas.
GTA, un juego famoso por la falta de escrúpulos con que lo hicieron, fomenta el asesinato de transeúntes y el tráfico de drogas, y te infunde una sensación de libertad mientras das vueltas por gigantescas urbes. Los gráficos decepcionan, pero las misiones, aunque repetitivas, son muy divertidas.
★★★★

Worms: Armageddon
Hasbro
Precio no disponible
Tienes que volarle el trasero al enemigo empleando un arsenal de armas serias y no tan serias. Este juego, igual que en sus versiones anteriores, pierde mucho en el modo para un jugador, pero sus magníficos controles y sus visuales, que entran por los ojos, contribuyen a crear una joya para multijugador.
★★★★

Nintendo 64 Top 20

1. FIFA 99
9.490 ptas.
Deportes EA
Balones de marca
EA no ha sido capaz de sacarle todo el partido posible a este simulador deportivo de lujo. Controles lentos, gráficos bastante mejorables y decepcionante simplicidad. Mejor que te compres el *ISS*.
★★★

2. Mario Kart 64
Nintendo
5.990 ptas.
Ha regresado la comedia «de carreras». Aunque las partidas para un solo jugador no tengan mucho aliciente, las pruebas contrarreloj les garantizan cierta longevidad. Y la opción multijugador es la mejor que puede encontrarse en su género.
★★★★★

3. Beetle Adventure Racing
EA
9.990 ptas.
El principal distintivo de este juego es que articula la velocidad y la aventura, a pesar de inscribirse dentro de la familia de títulos dementes *made in USA* (*Rush 2*, *TGO*). Es muy agradable visualmente; la verdad es que no echarás de menos unos gráficos más realistas.
★★★★

4. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Nintendo
8.490 ptas.
Cualquiera que escriba la palabra «Miyamoto» tiene que añadir al instante: «ha creado otra obra maestra». Esa es la norma. Este RPG, que preserva todos los rasgos de Zelda y los integra en una bella realización en 3D, justifica por sí solo la compra de una N64. Los vagabundeos, los diálogos, los combates y las secuencias han pasado por innumerables ajustes y retoques hasta alcanzar la perfección.
★★★★★

5. Wave Race 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es un modelo para los demás juegos de moto acuática. Aunque hayan pasado dos años desde su aparición en Japón, este título aún ofrece la mejor diversión acuática que se conoce. Las pistas son bellas y los controles sensibles e intuitivos, como se podía esperar de Nintendo. Pero tráete el cubo, por si las olas del mar te marean.
★★★★★

6. F1 World Grand Prix
Nintendo
5.990 ptas.
Real como la vida misma: los coches, los pilotos, los circuitos y toda la parafernalia son de verdad. Tanto el corredor arcade como el auténtico fan de Fórmula 1 disfrutarán de este juego. Para redondearlo, disponen de una opción para dos jugadores.
★★★★★

7. GoldenEye 007
Nintendo
5990 ptas.
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador en que puedes dejarte tus ahorros.
★★★★★

8. V-Rally 99
Infogrames
9.490 ptas
Tienes que emplear el freno para impedir que el coche derrape o vuelque. *V-Rally* es un juego difícil de dominar, pero apasionante para quien lo conoce bien. Aunque no destaque sobre otros juegos similares, sus gráficos y velocidad de juego son aceptables y plantea numerosos retos.
★★★★

9. Star Wars: Rogue Squadron
Nintendo
9.490 ptas.
Sabe unir la emoción del modo arcade con imágenes y sonidos de *Star Wars* gratamente genuinos. Los disparos son algo lentos, y se necesita un buen volumen de niebla para mantener en pie los detallados gráficos, pero las naves, enemigos y paisajes están ahí, y envuelven asombrosamente al jugador. Se echa de menos una opción multijugador, pero hará felices a los fans de la saga galáctica.
★★★★

10. Mario Party
Nintendo
9.490 ptas.
Un juego de tablero tradicional, con todos tus personajes favoritos de Nintendo y una plétora de subjuegos multijugador originales y divertidos. Apenas tiene alicientes para el jugador individual, pero si te permite pasar un buen rato con los amigos.
★★★★★

11. South Park
Acclaim
10.490 ptas.
Puesto que no estamos bajo el influjo de la excelente serie de televisión que le sirve de base, podemos decir que este *shoot'em up* es un poco monótono. ★★★

12. Turok II
Acclaim
9.990 ptas.
La caza del dinosaurio
Su aspecto es impactante. El juego se beneficia de unas armas increíblemente grandes y de la supresión de aquellos saltos de precisión que estorbaban en el original. No obstante, las misiones pueden resultarles demasiado familiares a los fans de *Doom*, y a veces la dificultad es excesiva.
★★★★★

13. Quake 64
GT Interactive
4.990 ptas.
Esta versión no es mala, pero, como sólo admite dos participantes en su clásico vagabundeo y sus batallas, el sistema multijugador, que era la gracia del original, tiene que ceder ante el juego en solitario, más bien monótono.
★★★★

14. Mission: Impossible
Infogrames
9.490 ptas.
Simulador de espionaje en 3D. Tiene buenos gráficos e incorpora magníficas ideas (por ejemplo, que el jugador pueda disfrazarse adoptando la forma de otro de los personajes) que en mejores circunstancias habrían bastado para competir con *Goldeneye*. Por desgracia, la realización final del juego resulta más bien sosa.
★★★

15. NBA Live 99
EA
9.490 ptas.
Este simulador no saldría bien librado si lo enfrentáramos con *Jam* o *Courtside*. Pues no tiene los movimientos del último ni la gracia del primero. En general, es un juego de poco brillo.
★★★

16. Extreme G2
Acclaim
9.490 ptas.
Con esta secuela de dos ruedas en la era del espacio, Iguana no se ha esforzado por subsanar los defectos del original. En todo momento, el jugador tiene la impresión de no controlarlo bien, y la frecuencia de los *frames* es peligrosamente baja.
★★★

17. F-Zero X
Nintendo
8.990 ptas.
Esto tendría que ser la carrera más ágil y veloz del mundo, gracias a la reducción del detalle gráfico. Los controles son sublimes; el manejo, fantástico; y las pistas, espantosamente difíciles.
★★★★

18. Rush 2
GT Interactive
9.990 ptas.
Si amabas el primero, amarás el segundo; si lo odiabas, las cosas seguirán igual. *Rush 2* intenta mezclar las cualidades de *DKR* y *TGR* y sólo logra reproducir las ventajas y desventajas de su primera versión.
★★★

19. International Superstar Soccer 98.
Konami
9.990 ptas.
Es casi idéntico a su predecesor. Tiene los mismos controles suaves, sus abundantes opciones y su fútbol maravillosamente ligero. Y, si buscas, encontrarás docenas de sutiles mejoras: Nuevos ángulos de cámara, patadas, encuentros y lanzamientos de cabeza. Una adquisición imprescindible.
★★★★★

20. Banjo-Kazooie
Nintendo
8.990 ptas.
Hermosos niveles que te están pidiendo que los explores. Un reto genuino y muy versátil. Además, es el primer juego de Rare que no se hace empalagoso a fuerza de personajes «monos». Casi logra derribar a *Mario* de su pedestal.
★★★★★

También a la venta...

Lucha

Clayfighter 63 1/3
Interplay
Precio no disponible
Beat'em up de plastilina
Trata de parecer divertido.
★

Dark Rift
Vic Tokai
8.990 ptas.
Un *beat'em up* envuelto en tinieblas
Sí señor, envuelto en tinieblas. A pesar de la negrura, tiene buenos gráficos, pero le faltan las jugadas y la inventiva que sí se encuentran en *Fighter's Destiny*.
★★★

Dual Heroes
Hudson
9.990 ptas.
Aburrido combate entre robots
Una buena dotación de jugadas, pero no le plantea ningún reto al jugador en solitario
★★

Fighters Destiny
Infogrames
11.990 ptas.
Por su selección de personajes bien definidos, por sus muchas posibilidades de jugada, declaramos que este juego, por defecto, es el *Tekken* de N64. Como tantos otros juegos de N64, es demasiado fácil, pero la excelente gama de desafíos garantiza su longevidad.
★★★★

Mortal Kombat Trilogy
GT
14.990 ptas.
Tres *Mortal Kombat* en uno. Diabólico, aunque tengas tres ofertas en un solo paquete.
★

Rakuga Kids
Konami
12490 ptas.
Combates pintados al pastel
El enfrentamiento que se esconde en estas maravillas pintadas al pastel es sorprendentemente sólido, aunque no siempre permite detectar al enemigo que se acerca.
★★★

War Gods
GT
14.990 ptas.
Se resiente de la escasez de jugadas y personajes presentables.
★

WCW Vs NWO Revenge
THQ
12.490 ptas.
Los tíos grasientos atacan de nuevo en esta actualización no muy afortunada de *WCW/NOW World Tour*, cuyo mayor mérito es el de reunir a una multitud de luchadores actualizados. De todos modos, los gráficos han mejorado un

poco y el ritmo del juego es mas ágil.
★★★

WWF: Warzone
Acclaim
11.990 ptas.
Tiene buenos gráficos, pero el juego en solitario resulta aburrido y, en ultima instancia, limitado. De todos modos, puedes invitar a los amigos aficionados a la lucha libre y disfrutar con una pelea entre cuatro, y tambien hay que tener en cuenta la nueva sección crea-un-luchador.
★★★★

Carreras

Automobili Lamborghini
Spaco
13.990 ptas.
Pocas opciones, pistas aceptables y controles adecuados se suman en un juego prescindible.
★★★

Cruis'n USA
Nintendo
Precio no disponible
Carreras sosas. Muy facil, muy repetitivo y muy, muy aburrido.
★

Extreme G
Acclaim
9.990 ptas.
Una niebla al estilo *Turok* permite correr a máxima velocidad. La manera mas rápida para cargarse de adrenalina: tomar curvas de 90 grados al tiempo que se contemplan hermosos paisajes.
★★★★

F1 Pole Position
Ubisoft
12.990 ptas.
Schumacher y sus compañeros no tienen por qué sufrir unos controles tan malos , una conducción decepcionante y unos saltos tan terribles.
★★★

GT64
Infogrames
9.990 ptas.
Otra carrera olvidable. Ocean no volverá a engañarnos con las siglas GT. Esto salta como una tostada recién hecha. Ademas, algo falla en los gráficos: parece que alguien haya estornudado sobre la pantalla.
★★★

Iggy's Reckin'Balls
Acclaim
Precio no disponible
Esferas excepcionalmente feas que ruedan para salvar la vida. Carreras sin curvas. No convence.
★★

Mario Kart 64
Nintendo
9.990 ptas.
Ha regresado la comedia «de carreras». Aunque las partidas para un solo jugador no tengan mucho aliciente, las pruebas contrarreloj les garantizan cierta longevidad. Y la opción multijugador es la mejor que puede encontrarse en plataformas.
★★★★★

Micro Machines 64 Turbo
Konami
Precio no disponible
Carreras desfasadas en coches de juguete famosas por su divertida opción multijugador. Por desgracia, el juego llega a parecer demasiado sencillo, y el formato está bastante desfasado.
★★★

Multi-Racing Championship
Infogrames
13.990 ptas.
Una carrera típica; el juego es demasiado facil; los mandos, incómodos. ¿Es que no hay nadie que pueda poner bien los gráficos de estos malditos juegos de carreras?
★★★

Monaco GP2
Ubisoft
10.990 pesetas
Gráficamente, se aproxima al *F1WGP* de Nintendo, pero los conductores, autos y pistas sin licencia oficial lo hacen menos convincente que los juegos licenciados. La facilidad de manejo y los feroces pilotos oponentes rescatan de sobras la causa de Ubisoft.
★★★★

San Francisco Rush
GTI
14.990 ptas.
Los controles no son lo que cabría esperar, y además, hay que sufrir los visuales cubiertos de celofán a los que nos hemos acostumbrado con la N64. De todas formas, el juego es rapido, su manejo excelente, y tiene un modo para dos jugadores magnífico.
★★★★

Snowboard Kids
Nintendo
5.990 ptas.
Un *Mario Kart* adaptado a la generación del snowboard. La imagen, el sonido y el juego son sencillos, pero al mismo tiempo divertidos, y te ayudarán a encontrar nuevos amigos; basta con que les enseñes la opción multijugador.
★★★

Top Gear Overdrive
Spaco
8.990 ptas.
El manejo es algo difícil, está algo desequilibrado, pero el diseño de la pista, los gráficos y los vehículos demuestran que *TGO* aún puede plantear un poderoso reto sobre cuatro ruedas.
★★★

Wave Race 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es un modelo para los demás juegos de moto acuática. Aunque hayan pasado dos años desde su aparición en Japón, este título aún ofrece la mejor diversión acuática que se conoce. Las pistas son bellas y los controles sensibles e intuitivos, como se podía esperar de Nintendo. Pero traete el cubo, por si las olas del mar te marean.
★★★★★

WipEout 64
Midway
9990 ptas.
Este juego de sacudidas y batacazos en el futuro parece muy adecuado para el mando analógico de Nintendo; la curva de aprendizaje no parece tan empinada. Abunda en armas y en gráficos fastuosos, pero también en vehículos veleidosos e imprevisibles.
★★★

Deportes

All Star Baseball
Acclaim
11.990 ptas.
Bates de lo más realista. Sonrisas a granel para los amantes del béisbol, jugadores bien parecidos y paisajes atractivos. A diferencia de otros títulos parecidos, es una verdadera simulación y, por ello, resulta más interesante y retador.
★★★★

All Star Tennis'99
Ubi Soft
11.990 ptas.
Pantaloncitos de tenis. Las imágenes y el juego son buenos, pero sus tenistas, que pillan como si nada las pelotas más altas que uno pueda imaginar, no acaban de definirse entre la simulación seria y el puro entretenimiento.
★★★

Madden 64
EA
12.990 ptas.
Otra versión de la ubicua serie de futbol americano. Parece algo pobre, especialmente porque no tiene logos oficiales como los de *Quarterback Club*, pero los controles y la mecánica del juego son tan intuitivos que, por momentos, creerás comprender lo que está ocurriendo en esta versión del deporte nacional americano. ¡Ea ea ea! Bueno, sí, eso...
★★★★★

Nagano Winter Olympics
Konami
13.400 ptas.
Simulación de deportes en la nieve y aburrimiento integral.
★

NBA Jam'99
Acclaim
10.990 ptas.
Un simulación de baloncesto, con gran cantidad de opciones; tiene imágenes bellas, su juego es rápido, y la gran variedad de opciones permite modificarlo a gusto del consumidor. Es difícil —la defensa, sobre todo, puede convertirse en una pesadilla—, pero siempre es estimulante poder disponer de un juego de deportes dificultoso por su realismo.
★★★★

NBA Hangtime
GT
13.990 ptas.
Lo mejor que puedes hacer es dejar en calzoncillos al 80% de los jugadores y poner fin a esta farsa del tiro a la canasta.
★★

NBA Pro'98
Konami
9.990 ptas.
Otro juego deportivo americano, destinado a una minoría de extranjeros. La dudosa inteligencia de los jugadores controlados por ordenador, así como una larga lista de fallos evidentes, contribuyen a descartarlo.
★★★

NFL Quarterback Club'99
Acclaim
10.490 ptas.
Imágenes mas detalladas que las de un partido real. La entrada y la defensa son fáciles de dirigir. Sólo el sistema para pasar la pelota puede producir cierta frustración.
★★★★

NHL Breakaway'98
Acclaim
10.990 ptas.
Este simulador no logra ofrecer nada interesante, ni siquiera elegante. Los jugadores controlados por ordenador son aceptables como oponentes, pero la velocidad del juego acaba con cualquiera.
★★★

Virtual Pool 64
Interplay
10.490 ptas.
Probablemente, es el billar más interesante que vamos a poder ver en una consola doméstica. En el aspecto físico, no tiene defectos, y las agradables bolas esféricas entran bien por los ojos. Tiene sus limitaciones, pero si estás empeñado en encontrar un título de billar, puedes ir por éste.
★★★★

Wayne Gretsky 3D Hockey'98
GT Interactive
8.990 ptas.
Versión actualizada del simulador de hockey sobre hielo original. Por su velocidad y agilidad, puede considerarse una interpretación correcta de ese deporte tan rapido.
★★★

Copa del Mundo: Francia 98
EA Sports
12.990 ptas.
Gracias a las licencias concedidas por la FIFA, este tendría que ser tu juego de futbol preferido. Pero sus controles lentos y sus visuales pobres dejan mal sabor de boca.
★★★

Plataformas

Castlevania 64
Konami
8.990 ptas.
Esta versión 3D realizada por Konami de la clásica serie para plataformas habría podido ser magnífica, pero se resiente de problemas de cámara y de la duración inadecuada de las partidas. Sin embargo, tiene la atmósfera apropiada, y los puzzles, saltos y muertes de vampiros bastan para mantener el interés.
★★★★

Chameleon Twist
Infogrames
10.990 ptas.
Un plataformas interesante, aunque se resiente de su cámara y su simplicidad. El modo de batalla es mucho mejor que el de un solo jugador.
★★

Gex 64
GT Interactive
9.990 ptas.
Pobrísimo paseo reptilesco. Obviable.
★

Mischief Makers
Nintendo/Treasure
8.990 ptas.
Un plataformas de acción de la vieja escuela, tan absurdo como queráis, y claramente anticuado; de todos modos, es estupendo. Sus niveles bien construidos, sus controles difíciles de dominar, pero efectivos, generan fuertes dosis de diversión. ¿Alguien dijo que los plataformas en 2D habían muerto?
★★★★★

Mystical Ninja
Konami
12.990 ptas.
Esto sí que es un juego para plataforma RPG. El desarrollo fundamental de la historia está aparejado con un par de misiones para plataformas tipo *Mario*, con lo que aún mejora. El único verdadero inconveniente es que, cuando hayas terminado *Mystical Ninja*, apenas te quedarán fuerzas para volver por más.
★★★★

Spacestation: Silicon Valley
Take 2
10.490 ptas.
Para tomar el control sobre algunos animales (bastante brutos), matarlos y manipular sus cuerpos para resolver puzzles. Los gráficos funcionan bien, los controles y puzzles son estupendos, y la atención al detalle no tiene rival.
★★★★

Starshot: Space Circus Fever
Infogrames
9.990 ptas.
La cámara torpe y los controles complicados no plantean ningún verdadero problema. Sin embargo, para ir de un lugar a otro tienes que entregarte a largos vagabundeos.
★★★

Super Mario 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es el rey de las plataformas en 3D; una obra maestra por sus niveles extensísimos, controles sublimes y jugabilidad cautivada. Al igual que los otros juegos de Miyamoto, atrapa al jugador y no lo suelta, y sus gráficos en 3D aún pueden impresionar.
★★★★★

Yoshi's Story
Nintendo
8.990 ptas.
Un recauchutado mas simple del *Yoshi's Island* original. Se resiente de la falta de ideas nuevas y de la debilidad del reto inicial. Un juego más decidido saca a la luz áreas ocultas y retos más difíciles.
★★★★

Shoot'em up

Body Harvest
Gremlin
10.490 ptas.
Una invasión de serie B, cientos de alienígenas, montañas de armas, cien vehículos a tu disposición y cinco niveles distintos confieren carácter a esta batalla. Los gráficos son pobres y los diálogos horribles, pero la combinación de RPG y de intensos tiroteos contra los extraterrestres dan buen resultado.
★★★★

Buck Bumble
Ubisoft
8.490 ptas.
Juego de tiro organizado en misiones, con puzzles. Hay que pelear contra enemigos variados, pero los niveles no tienen suficiente atractivo.
★★★

Doom 64
GT Interactive
4990 ptas.
Esta conversión no tiene ningún defecto especial, pero el tema del tiro al alien esta sobreexplotado; no se le puede pedir más a la N64.
★★★

Duke Nukem 64
GT Interactive
13.990 ptas.
En esta versión —algo más sana— para N64 no aparecen muchachas con los pechos desnudos, pero la muerte y la destrucción siguen presentes, con un modo para cuatro jugadores aceptable. Pero, ¿no existe ya un *shoot'em up* en primera persona mucho mejor? Donde aparecía un tío con licencia a lo James Bond o no sé qué...
★★★★

Forsaken
Acclaim
12.990 ptas.
Este juego pierde valor por culpa de sus controles, pero es el *shoot'em up* más frenético y absorbente que puedes encontrar. Los túneles están atestados de robóticos villanos. Tienes que liquidarlos con tu arma, y al mismo tiempo evitar estrellarte contra la pared y sufrir una muerte horrible. Los gráficos, con su impresionante iluminación, asustarían hasta a tu madre.
★★★★★

GoldenEye 007
Nintendo
5990 ptas.
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador que se pueden comprar con dinero.
★★★★★

Hexen
Midway
12.990 ptas.
Este juego antiguo de lucha con duendes es sólo una conversión de pacotilla de *Doom*, en la que se emplean hechizos mágicos en vez de armas.
★

Knife Edge
Spaco
10490 ptas.
Disparos en la pantalla. Aburrido.
★

Lylat Wars
Nintendo
5.990 ptas.
Una adaptación libre del *Starwing* de SNES. El jugador tiene que sentirse inmerso en una película, y con ese objetivo se incluyen algunas secuencias calcadas de *Independence Day*. Es demasiado fácil y no tiene selector de nivel, pero de todos modos absorbe al jugador, la realización es buena, y abunda en acción frenética, en una época en la que ésta escasea. Los textos también son excelentes.
★★★★★

Robotron 64
Midway
11.990 ptas.
Un intento admirable de revivir un antiguo *shoot'em up*. Sin embargo, es soso y repetitivo.
★★

Star Wars: Rogue Squadron
Nintendo
9.490 ptas.
Sabe unir la emoción del modo arcade con imágenes y sonidos de *La guerra de las galaxias* gratamente genuinos. Los disparos son algo lentos, y se necesita un buen volumen

de niebla para mantener en pie los detallados visuales, pero las naves, enemigos y paisajes están ahí, e implican asombrosamente al jugador. La carencia de una opción multijugador produce cierta decepción, pero a los fans de *La guerra de las galaxias* no les va a importar.
★★★★

Shadows of the Empire
Nintendo
10.990 ptas.
Una curiosa mezcla de todo tipo de juegos (*Doom*, *shoot'em up* espaciales, carreras) que, en definitiva, no funciona: le faltan cualidades y le sobran defectos. Sólo puede interesar a los fanáticos de *La guerra de las galaxias*.
★★★

Puzzles

Bomberman 64
Hudson/Nintendo
8.990 ptas.
Un laberinto sembrado de bombas: el juego individual es terrible, y el multijugador, un desastre.
★★

Bust-A-Move 2
Acclaim
9.990 ptas.
No es el más atractivo de los juegos para N64, pero su ridícula simplicidad crea adicción, especialmente si se juega contra un amigo.
★★★★

Bust-A-Move 3 DX
Acclaim
9.490 ptas.
Esta burbujeante secuela, tan sencilla, y al mismo tiempo tan absorbente, deja a los demás puzzles por los suelos. Tiene un nuevo modo para cuatro jugadores, y una tonelada de nuevas opciones y retos, aunque el modo argumental es un tanto facilón.
★★★★

Tetrisphere
Nintendo
8.990 ptas.
No se parece tanto al *Tetris* como su nombre quiere indicar. El intento de introducir bloques en una esfera para liberar robotitos es una buena manera para acabar mosqueado y padecer un bonito dolor de cabeza.
★★★

Wetrix
Ocean
8.990 ptas.
Se parece a *Tetris*, mucho más que *Tetrisphere*. Al principio es dificilísimo, pero, si insistes, al final acabarás comprendiendo la táctica, que en el fondo es sencilla (aunque algo limitada). Una vez más, caerás en las garras de una adicción. Como ocurrió con el *Tetris*.
★★★★

Blast Corps
Nintendo/Rare
9.990 ptas.
Este juego es único de verdad (sólo se le puede comparar *Rampage*, el émulo de *Godzilla*). ¿Alguna vez has pensado que destrozar edificios ha de ser muy divertido? Pues tenías razón. Sobre todo ahora que puedes controlar un montón de vehículos creados con fantástica inventiva. Al principio te parecerá algo simple, pero, cuando llegues a las metas adicionales, acabarás arrancándote pelo de todo el cuerpo. Sí, también el de ahí.
★★★★★

Pilotwings 64
Nintendo
5.990 ptas.
Éste es el juego que, junto con *Mario 64*, lanzó la N64. Tiene imágenes de bello realismo, así como algunos de los retos más difíciles que se conocen a este lado del río Pecos: empujar balones contra objetivos, pilotar un reactor portátil por un túnel de metro... Una experiencia de vuelo única. Venga, ¿con qué otro juego puedes pegar un salto de 30 terroríficos metros?
★★★★★

Simuladores de vuelo

Aero Fighters Assault
Konami
9.990 ptas.
Shoot'em up aéreo, del mismo equipo de *Pilotwings*: combates aéreos contra aviones y submarinos gigantescos. Por desgracia, abundan los fallos imperdonables y los niveles que se podrían completar durante la merienda.
★★★

Game Boy Top 10

1. Zelda DX
Nintendo
5.990 ptas.
Resuelve puzzles con tu elfo favorito.
Una trama convincente, gráficos hermosos (con gran cantidad de secuencias) y una historia que implica al jugador a la manera de *FFVII*. Es extraordinariamente difícil y cuenta con una amplia gama de retos interesantes. ¿Es posible que *Zelda* no tenga ningún defecto?
★★★★★

2. Lucky Luke Color
Infogrames
5.990 ptas.
¡Tienes que jugarlo! Es fantástico. Te enfrentas con montones de maleantes, pero también usas tu ingenio en situaciones complicadas, tales como asaltos al tren, estampidas o juegos de puntería. Con *Lucky Luke* disfrutamos desde hace dos años de un cartucho espectacular, tanto que la nueva versión en color no ha podido superarlo. Habrían sido muy bien recibidos algunos cambios.
★★★★

3. Turok 2
Acclaim
5.990 ptas.
Es un juego tan entretenido como variado. La nitidez de los gráficos es la mejor prueba de la resolución y el color de la nueva Game Boy. Su cantidad de fases y la calidad de los movimientos lo hacen uno de los juegos más completos de la portátil de Nintendo.
★★★★

4. Wario Land II
Nintendo
5.990 ptas.
Ha llegado el archienemigo de Mario. Con su nueva imagen de «inagotable», insiste en que vayas recogiendo las monedas de cada nivel, a la vez que te exaspera con dificultades crecientes. Excelente calidad, retos malintencionados. Una brisa fresca en el mundo de las plataformas.
★★★★

5. Donkey Kong Land II
Nintendo
3.990 ptas.
Un serio esfuerzo por adaptar el juego SNES. El resultado es satisfactorio. Los gráficos obligan a forzar un poco la vista, pero los controles por sí solos permiten hablar de un buen juego «saltarín» tipo Mario.
★★★★

6. V-Rally
Infogrames
5.490 ptas.
Es un juego verdaderamente impresionante. La fuerte impresión de velocidad que provoca es alucinante. Esta cualidad es tan sobresaliente que lo convierte sin duda alguna en un título muy difícil de igualar.
★★★★

7. Top Gear Rally Color
Spaco
6.490 ptas.
Lo primero que te llamará la atención es el cartucho: es más grande de lo normal, y más pesado, porque lleva pilas. ¿Y para qué? Porque incorpora la función del Rumble Pak, de modo que vibra como loco cada vez que derrapas o chocas con tu vehículo. Cuentas con tres modos de juego —incluyendo un modo versus— y con tres pistas bien pensadas para poner a correr tus coches Toyota y Subaru acondicionados.

8. Bugs and Lola Bunny: Operation Carrotpatch
Infogrames
4.990 ptas.
El reparto de la Warner Bros. al completo, con una presentación correcta. Pero las carreritas y los saltitos ya están muy vistos.
★★★

9. Game & Watch Gallery 2 Nintendo
4990 ptas.
Clásicos Game & Watch de los 80 como *Parachute*, *Helmet*, *Chef*, *Vermin* y *Donkey Kong*, en sus versiones clásica y actualizada. Esta colección te sorprenderá gratamente, sobre todo por sus coloristas gráficos con personajes de *Mario*.
★★★★

10. All Star Tennis
Ubisoft
Precio no disponible
Es tan bueno y completo como su hermano mayor de la N64. Tiene 8 pistas diferentes, 3 modos de juego y 12 jugadores, 8 de los cuales son reales. Una verdadera maravilla.
★★★★★

También a la venta...

Lucha

Bugs Bunny in Crazy Castle 3
Nintendo
5.990 ptas.
¿Recuerdas la última vez que perdiste las llaves? Seguramente no tuviste tantos problemas para encontrarlas como Bugs Bunny en este laberíntico castillo. Hay 60 habitaciones llenas de tuberías, teletransportadores, zonas ocultas, plataformas y enemigos sacados de los cómic de la Warner. (Huye en cuanto veas al odioso Piolín).
★★★

Looney Tunes
Infogrames
4690 ptas.
Todos los personajes de Warner Bros han encontrado su manera de entrar en este atractivo plataformas de Game Boy. Un uso más generoso del color habría sido estupendo, pero teniendo en cuenta la basura con que ha tenido que lidiar Game Boy, este título es la joya de su género.
★★★★

6 Mickey Magic Wands
Editor no disponible
Precio no disponible
Cuarenta niveles de ratón Mickey, puzzles y acción. Jugable a tope.
★★★

Mortal Kombat 4
Midway
5.990 ptas.
Un *fight'em up* decepcionante. Anticuado, de funcionamiento torpe.
★

Street Fighter II
Virgin
3.990 ptas.
Clásica lucha a pequeña escala. Los gráficos son excelentes, pero lo son en detrimento de la velocidad y la capacidad de control, porque sólo se puede jugar con dos botones. Además, es muy difícil.
★★★

Deportes

Hollywood Pinball
Proein
5490 ptas.
El movimiento de las bolas es aceptable, pero, por desgracia, el juego sólo consta de siete tableros bastante pobres y sosos.
★★

NBA Jam
Acclaim
5990 ptas.
Es maravilloso volver a encontrarnos con las estrellas de la NBA, más aun cuando los tenemos en color. 29 equipos llenos de jugadores. Sin embargo, sería deseable poder tener más control sobre tanta gente. Pues al jugar se tiene constantemente la sensación de que la partida se está jugando sola.
★★★★

Plataformas

La pesadilla de los pitufos
Infogrames
5.490 ptas.
Otro sencillo plataformas Game Boy, con pocas innovaciones. Pero es bonito y aprovecha al máximo el «Color» Game Boy.
★★★

Montezuma's Return
Take 2
Precio no disponible
Un pequeño personaje que pega saltos sin cesar. Demasiado retro para ser bueno. ★★

Oddworld Adventures
GT Interactive
4.990 ptas.
Abe ha conservado sus poderes de correr, saltar, ponerse de puntillas, tirarse pedos y poseer a los enemigos, que ya exhibió en la versión PlayStation. Tampoco ha variado la frustrante mecánica del juego. No se ha podido evitar, por supuesto, que la versión para Game Boy carezca de los maravillosos gráficos del original.
★★★

Pitfall: Beyond the Jungle
Interplay
6.490 ptas.
Pondrá a prueba tu paciencia y autoestima. Mil veces estarás a punto de dejarlo por imposible y las mil volverás a asomarte a la pantalla en busca de la victoria que tanto se te resistirá. Buenos gráficos.
★★

Super Mario Land
Nintendo
3.990 ptas.
Uno de los lanzamientos originales de Game Boy. *Super Mario* sigue destacando en todos los aspectos, aunque haya alcanzado la edad venerable —para un videojuego— de nueve años. Los gráficos son sencillos, pero la sutileza de los controles y el excelente diseño de los niveles no tiene nada que envidiar a las otras maravillas de Nintendo.
★★★★★

Tweety & Sylvester - Breakfast on the Run
Infogrames
4.990 ptas.
Contiene gráficos impresionantes y sobresale la alternancia de fases tridimensionales y de persecución, pero la resolución de puzzles en 2D es un fiasco.
★★

RPG

James Bond 007
Nintendo
Precio no disponible
Aunque no haya nada que destacar en este RPG para Game Boy, nos alegramos de ver un juego de este tipo ambientando en el mundo actual. Sin embargo, lo encontramos algo simple. Los escasos laberintos se acaban en seguida y producen cierta decepción, pero nos parece bien que la mecánica del juego esté basada en saber moverse con sigilo.
★★★★

Power Quest
Sunsoft
5.990 ptas.
En el fondo, sólo es un *beat'em up*. La posibilidad de actualizar el luchador robot se agradece como innovación, y las peleas son complejas, pero, en general, podemos clasificarlo como mediocre.
★★★

Puzzles

Hexcite
Ubi Soft
4.990 ptas.
Tienes que ensamblar objetos de formas diversas. Gana puntos quien los ensambla en la forma más compacta. No creemos que *Hexcite* pueda desplazar a *Tetris* —carece de la frescura de éste—, pero es divertido, rápido, obliga a ejercitar la materia gris y engancha fácilmente cuando juega más de uno.
★★★★

Tetris DX
Nintendo
4.990 ptas.
Aunque los gráficos, sonidos y modos hayan cambiado, éste es nuestro *Tetris* de siempre, conocido en todo el mundo por tratarse de la versión más adictiva del puzzle ruso. La posibilidad de frenar el crecimiento del muro ayuda a mantener la puntuación obtenida, pero, por desgracia, este juego no queda muy bien en blanco y negro.
★★★★

Retro

720°
Midway
5.990 ptas.
Se trata de andar en monopatín por la ciudad y realizar acrobacias que los adolescentes de los 90 han olvidado ya. Por desgracia, el D-pad del Game Boy no se adapta bien a los movimientos. El color tampoco es ninguna maravilla.
★★★

Breakout
Take 2
Precio no disponible
Una conversión pasmosamente directa de las recreativas de los 70's. Puro calco.
★★

Centipede
Proein
5.490 ptas.
Tiro al insecto Un antiguo juego arcade. Su simplicidad llega al ridículo.
★

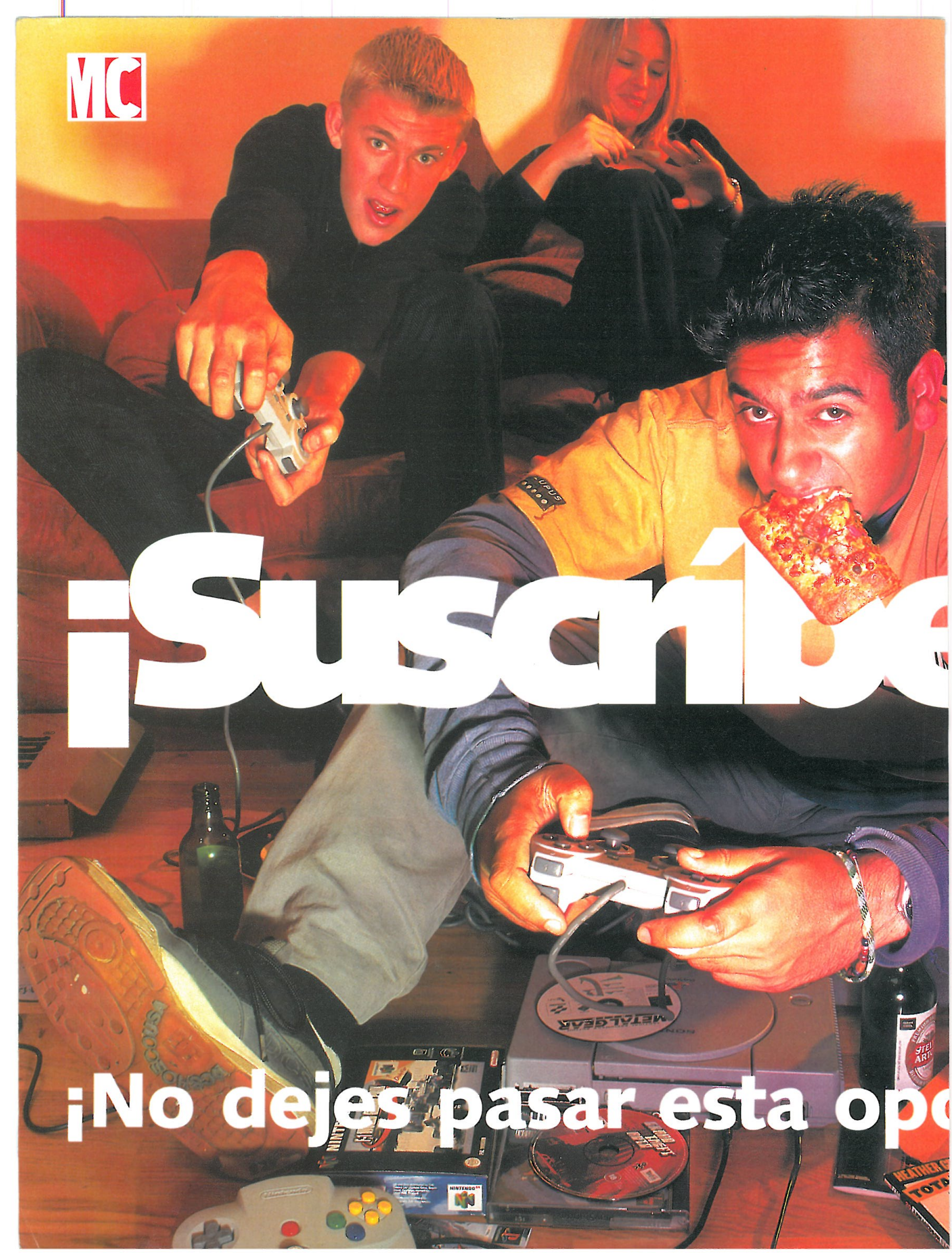
Frogger
Take 2
5.490 ptas.
Puede que te parezca monótono, pero ya bastó en su momento para atrapar a toda una generación. Sólo se trata de una rana pasando una autopista: pan comido para los curtidísimos jugadores de hoy en día. Tan simple como adictivo.
★★

Game & Watch Gallery
Nintendo
4.990 ptas.
Cuatro juegos en uno.
Esta oferta contiene los juegos Fire, Manhole, Octopus y Oil Panic. Los cuatro son muy sencillos, pero, ¿acaso los juegos de dirección manual originales no eran siempre un poco cutres?
★★★

Miscelánea

Rampage World Tour
Midway
5.990 ptas.
Regresan los juegos arcade de la vieja escuela. Se trata de dirigir a King Kong para que destroce edificios. Aburre.
★

Tamagotchi
Bandai
Precio no disponible
El concepto original del llavero se presenta aquí ampliado con una variada gama de opciones que entusiasmará a los niños.
★★★



MC
¡Suscribe
¡No dejes pasar esta opo



Suscripciones

Suscríbete a TOP JUEGOS

¡Ahórrate una pasta ! (¡Y un disgusto!)

Ni el encantamiento más poderoso de Aramis Fuster podría evitarlo. El fin del mundo está cerca. Por suerte, el gran cataclismo no te pillará desprevenido: hace 15 años empezaste a escarbar el suelo de tu cuarto con una cucharilla. Ahora tienes un refugio antinuclear del tamaño de un estadio, y provisiones para los 50 años siguientes a la gran mascletá.

Sólo te queda una cosa por hacer: suscribirte a Top Juegos, la única revista de videojuegos que llegará puntualmente a tu buzón mientras el mundo exterior se consume en el fuego radiactivo.

Deseo suscribirme a Top Juegos por un año (12 números) al precio especial de 4.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada). Europa: 5.858 ptas. Resto del mundo: 6.685 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: ....C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
☐ Tarjeta de crédito.
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: ....N.°:..............
Población: ....C.P.: ....Provincia:

N.° ☐☐☐☐ (clave del banco) ☐☐☐☐ ☐☐ (clave y n° de control de la sucursal) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:
Firma del titular:

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

.........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

El corazón en un puño

Rememora | Matt Bielby

Usa la fuerza

Sobre todo la de R-Type, sin duda la mejor arma que he visto.



El primer juego de ordenador que probé en mi vida fue en el viejo Commodore de mi tío y era un simulador espacial. ¿Cabía otra posibilidad? También había uno en el que tenía que torpedear barcos desde mi submarino. Quizá recuerdes la época, era a principios de los ochenta... El primer ordenador al que pude llamar mío fue un Speccy 128K+2. Obtuve mi primer trabajo en una tienda de videojuegos. Era a finales de la década pasada y aún nos torturaba el MS-DOS. Dedicaba todo mi tiempo libre a las arcade, pero fue la versión PC Engine de R-Type la que me marcó.

Para un pringaíllo que sólo había tenido un Speccy, era alucinante. Todo tipo de consolas a mi entera disposición. En una Nintendo descubrí *Super Mario Brothers*. El Commodore Amiga y el Atari ST me dejaron con la boca abierta, aún me emociona el recuerdo de *Sidewinder*, un *shoot'em up*, y de *Speedball*, de Bitmap Brothers. Sin embargo, lo mejor de la tienda era un pequeño trasto gris que acababa de llegar del Japón: el fabuloso PC Engine de NEC.

Por si no lo sabes —¡juventud, divino tesoro!— el PC Engine es una de las grandes oportunidades perdidas de la historia de los videojuegos. Pequeño y potente (los gráficos eran iguales o mejores que los Amiga), nunca tuvo una presentación oficial europea: era importación. Su juego más sobresaliente fue *R-Type*, uno de los mejores *shoot'em up* de la historia de los sistemas domésticos. Era evidente que el arcade de Irem iba a estar en seguida presente en todas las plataformas del momento, pero la conversión PC Engine fue la mejor de todas, una de las pocas que merecían el adjetivo *perfecta*. No se había perdido nada por el camino.

¡Qué juego! *R-Type* no sólo era bonito, estaba magníficamente diseñado. Todos los niveles eran distintos y originales, los jefes gigantes e ingeniosos y los *power-up* sencillamente perfectos. *R-Type* tomó el sistema de armas suplementarias que introdujeron juegos como *Gradius* y lo mejoró ampliamente.

La nave básica R-9 tenía un disparador estándar que podías recargar para conseguir una explosión especial manteniendo apretado el botón de fuego durante uno o dos segundos extra. ¡Qué gran arma! Cuando habías logrado cargarte algunos artefactos (el esférico R2-D2 que se paseaba a saltitos por la pantalla, por ejemplo), las cosas empezaban a funcionar de verdad. En ese momento ganabas la Fuerza, una bola que flotaba por ahí, que era la mitad del tamaño de tu nave y que podías fijar en la parte delantera o trasera de la misma, ya fuese para disparar o para servirte de escudo defensivo. Si te interesaba podías dejarla libre a tu alrededor, como un fiel ovejero, atacando a los malos y poniendo orden por su cuenta. Era un arma perfecta. Los *power-up* para armas extras (que incluían unos geniales disparos desde la parte trasera, láseres que rebotaban, etc.), los potenciadores de velocidad y los aumentadores de potencia de tu arsenal, añadían diversión, pero era la presentación de la Fuerza —y tu certeza inmediata de que estabas ante el mejor *shoot'em up* de la historia— lo que me ponía el corazón en un puño.

¿Hace una partida?

Si te apetece, puedes jugar con *R-Type* sin problemas en la PlayStation. En *R-Types* encontrarás el juego original y además su secuela, *R-Type II*, que casi era más bonita y emocionante, en un solo disco. Desde luego, no está nada mal, sobre todo si tienes en cuenta que la versión original PC Engine se limitaba a incluir la primera mitad del primero de ellos y tenías que comprar por separado la segunda tanda de niveles. Si te lo curras un poco, puedes encontrar la conversión a casi cualquier sistema, incluso una para la Game Boy que está muy bien.

La nave básica R-9 tenía un disparador estándar que podías recargar para conseguir una explosión especial.

NÚMERO 30 YA A LA VENTA

















NUEVA SERIE PLAYERS CHOICE

LOS GRANDES ÉXITOS DE NINTENDO 64

Ahora al mejor precio: **5.990 pts.***

*Precio aproximado.



www.nintendo.es